http://www.gamecenter.ru

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

№ 9
1999

МЕГА ХИТ!!!

Outcast

Expendable

Warhammer 40000: Rites of War

Jeff Gordon XS Racing   Total Annihilation: Kingdoms   Man of War II

Более 120 игр в номере

Battle Girl   SEED   Discworld Noir   Force 21   и многие другие...

Preview

The Nomad Soul
Septerra Core
Pharaoh
Urban Chaos
Delta Force 2
и еще десяток игр...

VIDEO BLASTER WEBCAM III

Internet-видео для всех желающих

Наворот

Mission Possible

Might and Magic VII
Jagged Alliance 2
Heavy Gear 2

DVD-дисководы

Уже необходимость или пока излишество?

Сумма технологий

Материнские платы

Мать, которую мы вибираем

ISSN 1560-988X
9 771560 988992

Я оглянулся посмотреть...

СОДЕРЖАНИЕ

Номер 9
1999

8-21 30 дней на линии огня

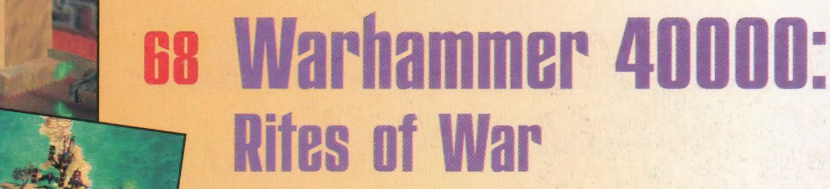
...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

26 Предварительный просмотр

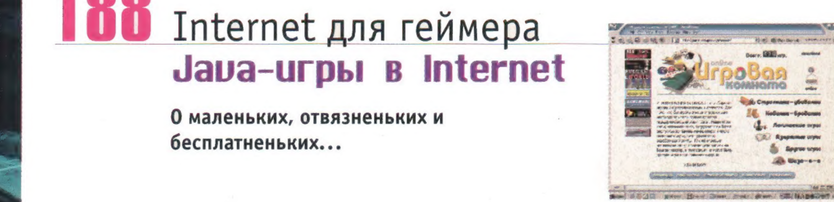
МЕГА ХИТ

Ощущения просто потрясающие. Я так не отрывался со времен давних и лохматых, когда на моем винчестере безраздельно царил DOOM. Что характерно, автор это тоже прочувствовал, что и выразил со всею МегаХитовой откровенностью.

Давно вы играли в хорошую аркаду? А в очень хорошую? А она есть, свеженькая, такая, какая нужна перегруженному проблемами человечеству. Тряхнем рассудком! Оттянемся!



Честно говоря, я сомневался. Но автор так топал на меня ногами, что я задумался. А потом он взял, и показал... А потом... нет, а ТЕПЕРЬ мы играем. Вобщем, что бестолку разговаривать? Читайте и играйте!



Дорогие читатели, примите наши глубокие и искренние соболезнования. Мы все все понимаем, но что поделаешь: против природы не попрешь. Все, халява кончилась, начинаются суровые будни. И осень тут не при чем. Осень — это здорово: грибы, жара тютю, что-то золотом покрылось, солнце в серых тучах скрылось и все такое. Хуже другое: по загадочному стечению обстоятельств, именно в сентябре с огромной частью населения земного шара случается беда: каникулы заканчиваются и начинается учеба. Злые дядьки в халатах и с галстуками принимаются заставлять всех вокруг выполнять лабораторные работы, не менее злые начальники курса — грозить комиссией по отчислению нерадивым студентам… Приходится напрягаться и сдавать многочисленные хвосты… Бррр. А всяческие разработчики, злобно хихикая, именно на это время планируют массы замечательных релизов. И бедные студенты исходят слюной, наблюдая в магазинах всяческие долгожданные игрушки и обламываясь, будучи вынужденными изучать историю философии всех времен и народов.

Ну ладно, читать-то вам не воспрещается! Это можно делать, например, в метро. Изучать там историю философии как-то стремно (хотя девушки могут заметить… но осень ведь! Не весна-с), а вот читать MegaGame — можно. Кстати, как показало наше анкетирование, для многих из вас такой фактор, как "не стыдно читать в метро" является немаловажным плюсом журнала. Постараемся — сделаем обложку поагрессивней, тексты помощнее… В общем, все будет здорово. Переживем сентябрь, за ним октябрь, а там и до лета недалеко — оттянемся.

Засим всегда ваши
Господа редактора

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Виктория Коваленко (ответственный секретарь)
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков (выпускающий редактор)
Николай Скоков nick@subnet.ru
Юрий Травников jura@gamecenter.ru
Иван Шаров зам. главного редактора sharov@gamecenter.ru

Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель), **Елена Вендина**, **Ольга Гулякова**, **Ольга Дмитровская**, **Людмила Колобова**, **Наталья Савельева**, **Елена Сербина**

Дизайн и верстка **Денис Еремин**, **Антон Коркин**, **Наталья Долгая**, **Лейла Беншуша**, **Маргарита Зотова**, **Марианна Ким**, **Игорь Когановский**, **Сергей Барабанщиков**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель), **Наталия Донская** (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство «Фантазия»**

Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**

тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Список игр упоминаемых в номере

Реклама в номере

СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.

- Midtown Madness
- Seven Kingdoms 2
- Force 21
- SEED
- Shadowman
- Jane's Fleet Command
- Revenant
- Mortyr
- System Shock 2
- Deer's Revenge
- Freespace 2

Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

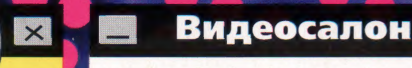
- Hidden & Dangerous V1.1
- Starsiege TRIBES V1.8
- Myth 2: Soulblighter V1.3
- Warzone 2100 V1.06b
- MechWarrior 3 V1.1
- Dungeon Keeper 2 Bonus Pack #1
- Dungeon Keeper 2 Bonus Pack #2
- Starsiege V1.004
- European Air War V1.2 Patch
- Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast V1.3.5512

Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до веб-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- Game Commander V1.0.28
- The Herold Weight Loss System V4.1
- WinVCR V1.0
- All Aircraft Screensaver V2.1
- Time On Line V3.6.3
- AccessOrize V1.4
- Spam Buster v1.64
- PCDJ

Видеосалон



Если у игрушки нет демо-версии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Urban Chaos
- Pharaoh
- Rally Championship 99
- Ultima Ascention
- Rally Masters

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Window 95

Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e-mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:

- 1-8
- 9-13
- 14-16
- 17-20
- 21-27
- 28-50
- старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Чем Вы занимаетесь?

- Учусь
- Работаю
- Служу в армии
- Пенсионер
- Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?

- Заметил на прилавке
- Через знакомых
- Через сайт
- Из рекламы
- Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?

- Дома
- На работе
- В институте
- В клубе
- У друзей
- В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?

- Навигатор Игрового Мира
- Страна Игр
- Game.Exe
- Игромания
- Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?

- Дома
- На работе/в институте
- У знакомых
- Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?

- Да
- Нет
- Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?

- Меньше 1 и не каждый день
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-6
- 6-10
- Еще больше, я маньяк
- Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?

- А он разве еще что-то умеет?
- Работаю
- Болтаюсь по Интернету
- Просто сижу
- Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):

- 30 дней на линии огня
- Игрок
- Предварительный просмотр
- Коктейль
- МегаХит
- Обойма
- Стенка на стенку
- Красота
- Mission Possible
- Игры, любимые народом
- Сумма технологий
- Бестолковые рейтинги
- Интернет для геймера
- Мои виртуальные похождения
- Ящик для мусора
- Комикс
- CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:

- Оперативность
- Содержательность
- Компетентность
- Художественное качество текстов
- Оформление
- Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?

- Preview
- Review
- Солюшны-проходилова
- Новости
- Сетевые игры
- Интернет
- «Железные дела»
- Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- Чтиво
- Халява разная
- Чтобы было не стыдно читать в метро

Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?

- Да
- Да!
- Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- Я подумаю...
- Если сильно попросите...
- Нет.

30 дней на линии огня

Здравствуй, Мегагеймер! Что бы тебе сказать такого, свежего и оригинального? А, ну да! Осень вот наступила... Детишки пошли в школу... То есть нет! То есть да — пошли, но я не об этом; и каждый ответственный редактор счел своим долгом во вступлении к подотчетной ему рубрике упомянуть о наступлении нового времени года и о связанных с ним изменениях в жизни школьников. А я из принципиальных соображений не буду этого делать. Давайте лучше о грустном — «вот и лето прошло...». На самом деле грустного здесь не так и много, особливо для тебя, мегагеймер. Издатели и разработчики летом находились в расслабленном состоянии, вследствии чего игр вышло немного. На линии огня было совсем не жарко. Приходилось, сидя здесь все 30 дней, отлавливать снаряды замедленного действия с периодом актуальности в несколько месяцев. К счастью, такие иногда все же пролетали и даже было из чего выбрать. Один из немногих фактов, который может служить утешением голодным геймерам, — это выпуск долгожданной игры Tiberian Sun, которая ожидается аж с прошлого года; но таких громких релизов состоялось совсем немного. Зато осенью ситуация обещает кардинально измениться — уже в сентябре количество выпущенных игр скорее всего превысит число всех летних релизов. Я не говорю уже о конце года, когда под католическое Рождество создатели игрушек заваливают нас таким количеством своих продуктов, что играть приходится (да уж — приходится) всю зиму. Так что призываю всех читателей не расслабляться и, в ожидании лучших времен, довольствоваться тем, что есть (благо кое-что все же есть). А лучшие времена скоро настанут...

АВГУСТ

1
Вышел очередной патч за нумером 1.6b к игре Warzone 2100. Он добавит в игру новые юниты, оружие, карты и некоторые технологии, а также исправляет оставшиеся ошибки. Патч будет на CD.

2
Поступило сообщение о задержке игры Baseball Mogul 2000. Первоначально компания Infinite Monkey Systems планировала выпустить игру еще 31 июня. О новой дате выхода пока не сообщается.

3
Поступили первые сообщения о появлении на прилавках магазинов игрушки Civilization II: Test of Time.

4
Команда разработчиков Ward Six's сообщила о закрытии разработок total conversion'a игры Quake 2, который назывался Dawn of Darkness, но наработки по продукту будут использованы в полноценной игре этой же фирмы.

5
Вышла очередная онлайновая RPG, которая называется Dark Ages. Она выложена для свободного скачивания в Internet — любой желающий может ее свободно скачать и насладиться бесплатной игрой в течение пяти дней.

6
Появилась демоверсия игры Revenant от компании Eidos Interactive. Сама игра представляет собой традиционную RPG в стиле Ultima. Ищите демку на CD.

7
Произошло событие, которого ждали очень многие причем с большим нетерпением. В печать ушла долгожданная и многократно задерживаемая игра Command&Conquer: Tiberian Sun.

8
Компании Impressions Software и Sierra выпустили пресс-релиз касательно игры Pharaoh. Они заявили, что это будет последняя игра в успешной игровой серии по строительству городов от фирмы Impressions Games.

9
Западная организация ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) объявила очередную рекламную кампанию по борьбе с компьютерным пиратством. Пожелаем им в этом всяческих успехов.

10
Сеть наводнили слухи о том, что разработка игры The Lady, The Mage and The Knight (LMK) по непонятным причинам остановлена. Первоначально фирмы Larian Studios и Attic планировали выпустить игру еще прошлой зимой.

11
Нам обещали солнечное затмение вместе с концом света, но опять подвели. В Турции и Румынии показали полную версию, а у нас какие-то 65%.

12
Игра Seven Kingdoms II передана для тиражирования издателям, следовательно, к моменту выхода журнала она будет вовсю продаваться.

13
Компания Codemasters анонсировала 13 августа сиквел к игре Colin McRae Rally. Игрушка, которая еще не получила официального названия, должна выйти только в следующем году.

14
Североамериканское отделение компании Infogrames официально анонсировало игру Test Drive Le Mans, которая пока является последней в знаменитой серии Test Drive.

15
Объявлено о новой игре KO от компании Data Becker. Игрушка представляет собой немного подзабытый ныне жанр единоборств. Официальный релиз пока запланирован на третье сентября.

16
Состоялся официальный релиз игры Braveheart от компании Eidos, а многие российские игроки наслаждались ей задолго до 16 августа.

17
17 августа состоялся официальный релиз игры Drakan. Игрушка активно продвигалась еще задолго до своего появления, а посему и ожидалась она довольно активно.

18
Компания Acclaim официально объявила о выпуске игры Re-Volt. Это гоночный симулятор, где вам придется ездить на маленьких радиоуправляемых машинках.

19
Компания 3Dfx Interactive анонсировала новую технологию T-Buffer. С ее помощью можно будет создавать на обычных ПК такие графические спецэффекты, которые можно увидеть только в кино.

20
Корпорация Microsoft выпустила логическую игру Pandora's Box. Игра примечательна тем, что автором идеи является легендарный создатель «Тетриса» Алексей Пажитнов. Можете почитать об этой игре в разделе Preview.

21
Компания Eidos подписала издательское соглашение с фирмой Squaresoft по поводу игры Final Fantasy VIII. Игрушка должна выйти на территории Европы уже в конце этого года.

22
Вселенная Star Trek в последнее время приобрела огромную популярность — игры на ее основе выходят чуть ли не каждую неделю. Вот и фирма Simon&Schuster в конце августа выпускает игру Star Trek: Starship Creator Deluxe.

23
Electronic Arts будучи одним из крупных издателей, просто не может оставаться в тени даже в конце лета. Именно в этот период компания планирует издать танковый симулятор Armored Fist 3.

24
Interplay 24 августа обещала выпустить игру Viva Soccer, которая представляет собой футбольный симулятор. Если не произошло очередной задержки, игра уже должна быть в продаже.

25
В этот день должен появиться еще один симулятор футбола, только на этот раз футбола американского. Вряд ли эта игра станет у нас очень популярной, но факт ее выхода все же зафиксируем. Microsoft выпускает NFL Fever 2000.

26
Объявлено, что в следующем месяце (сентябре) выйдет продукт Railroad Tycoon 2: Gold Edition. Сюда войдут: игра Railroad Tycoon 2, официальный expansion Second Sentury и еще 12 дополнительных сценариев.

27
Похоже, мы не скоро увидим игру Duke Nukem Forever. Вывод сделан из сообщения компании 3D Realms: «Компания приглашает на работу опытного программиста трехмерной графики для создания игры Duke Nukem Forever».

28
Компания Epic Games обнародовала информацию, что игра Unreal Tournament будет специально оптимизирована для видеокарт, поддерживающих Direct 3D.

29
Компания Trident Microsystems подтвердила информацию о разработке графических устройств для микропроцессора AMD Athlon. Девайсы должны выйти в начале 2000 года.

30
В 1918 году произошло покушение Фанни Каплан на В. И. Ленина. Закончив выступление, вождь революции собирался сесть в автомобиль, когда прозвучали три выстрела. Раненный двумя пулями, Ленин упал и лежит до сих пор.

31
Electronic Arts создает (и очень успешно) мощную конкуренцию Microsoft. В последний день лета фирма планирует выпустить свою версию футбольного симулятора — 2000. Должна появиться игра Madden NFL 2000.

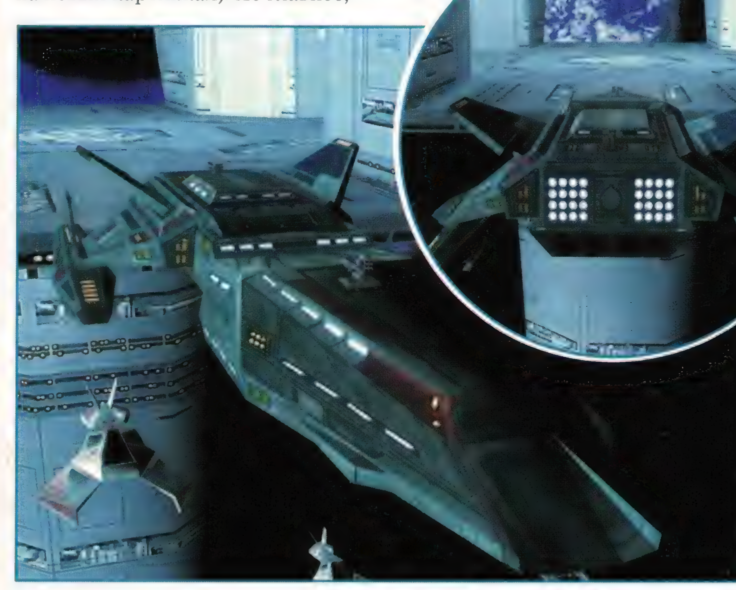
Short News

● Компания Creative Labs анонсировала продукт нового поколения своей серии товаров WebCam, который называется Video Blaster WebCam 3. Новый, крайне простой в использовании продукт может работать с картинками, посылать видеопочту (неплохая идея, нужно отметить), а также с помощью него можно создавать собственный сайт и свои видеоконференции в Internet.

● На сайте разработчиков игрушки Wheel of Time случился небольшой update. Ребята пишут, что в настоящий момент ведется полномасштабная работа по созданию citadel editor и NPC Artificial Intelligence. Что такое citadel editor, можно только догадываться, наверное, какой-то «редактор цитаделей». GT Interactive показывала Wheel of Time на выставке E3 в прошлом месяце. Очевидцы утверждают, что особенно впечатляюще выглядел игровой AI, над которым создатели в данный момент и работают. Те счастливчики (сам знаю нескольких), которым удалось детально ознакомиться с AI, ждут окончательного релиза игрушки с большим нетерпением.

Battlecruiser 3020AD будет с элементами 3D-action

Разработчики игры Battlecruiser: 3020AD рассказали о том, чем они занимаются в данный момент. По их сообщению, создание игры продвигается «довольно неплохо». Сейчас в игру добавляются некие элементы RTS, разрабатывается мощнейшее окружение для многопользовательской игры и улучшается графика (что можно видеть на новых картинках). Но главное, над чем трудятся создатели, это дополнение к игре, которое пока называется first person add-on, то есть примочка в жанре 3D-стрелялки. С помощью этого add-on'а в игру будет добавлена возможность передвигаться внутри космического корабля, общаться с членами своей команды и отстреливать нежелательных элементов, врагов то есть. Для разработки уровней add-on'а специально приглашен Шон Свифт (Shawn Swift), который еще недавно занимался игрой System Shock 2. Возможность передвигаться по собственному космическому кораблю, равно как и по прочим кораблям и станциям, впервые в истории будет добавлена в космический симулятор, по крайней мере, раньше в леталках не было ничего похожего на полноценный 3D-шутер. Окончательный релиз состоится в двух вариантах: «облегченная версия» будет содержать уровни из BC: 3020AD, а в полном релизе, который случится только в следующем году, будут наличествовать все запланированные элементы 3D-шутера. Скоро создатели обещали поделиться информацией об издателях 3D-шутерного add-on'а, равно как и крупного мультиплейерного проекта Battlecruiser Online. MG



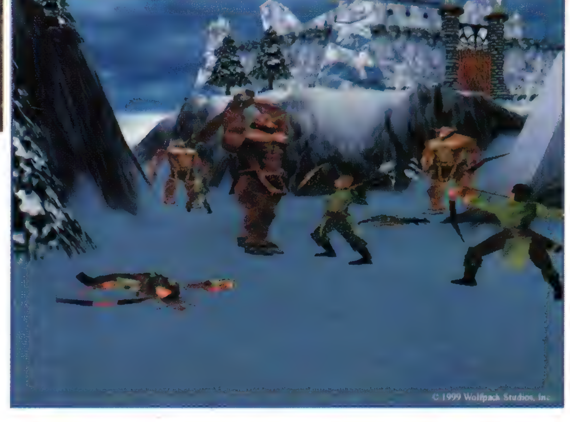
Успешно завершена разработка Tiberian Sun

Компания Westwood Studios обнародовала на своем официальном сайте информацию, что долгожданная игра Command and Conquer: Tiberian Sun закончена и передана для тиражирования издателям. Факт этот в известной степени неожиданный, так как игра эта откладывалась бесчисленное количество раз и, хотя недавно и была анонсирована очередная «окончательная» дата выхода в конце августа, мало кто верил, что это действительно произойдет. Напомню, что первоначально Westwood планировала выпустить Tiberian Sun еще в прошлом году. А тут еще информация об уходе игры в печать сопровождалась некоторыми странными подробностями. Сотрудники сайта Adrenaline Vault сразу после получения сообщения поспешили связаться с компанией, чтобы узнать, действительно ли игра была столь неожиданно закончена, и им сообщили, что все сотрудники ушли в отпуск. Странное решение, учитывая то, что игра еще не вышла. Однако возможно, ребят неправильно проинформировали: разработчики могли уехать на европейский пресс-тур, как сказал нам один из представителей игровой журналистики. По всей видимости, игра действительно ушла в печать, а к моменту выхода номера она, скорее всего, уже будет украшать полки магазинов. MG

Новый онлайновый проект Shadowbane

Компания Wolfpack Studios малоизвестна в игровом сообществе, но это совсем не потому, что она ничего не производит, просто она не заваливает нас большим количеством разных игр. В данный момент в недрах компании разрабатывается новая

мультиплейерная игра, которая определенно привлечет внимание поклонников таких игр, как Ultima Online, Asheron's Call и EverQuest. Игрушка называется Shadowbane. Она призвана немного изменить наше представление об онлайновых играх. Здесь основной акцент сделают на поединках между персонажами. Для более успешного проведения этих самых поединков необходимо будет набирать силу и уровень опыта. К сожалению, разработчики не планируют закончить игру раньше третьего квартала 2000 года, но полноценная бета-версия может появиться уже в конце этого года. Компания Wolfpack уже нашла несколько потенциальных издателей своего творения, но ни с одним из них пока не подписано официального соглашения. Swadowbane будет использовать собственный уникальный графический движок Alpha Arcane3D (посмотрите на первые картинки из альфа-версии), который обладает всеми современными наворотами и позволит добавить в игру огромное количество персонажей. Приведенные картинки сделаны на карточке Diamond Viper V550 и, по сообщению Wolfpack, они-то и привлекли многих потенциальных издателей. Пока, к сожалению, другой информации



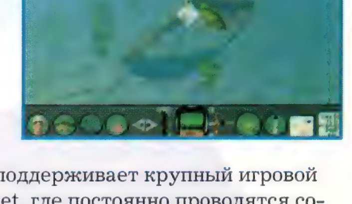
по игре Shadowbane нет. В поисках оной можете захаживать на официальный сайт этой игры. MG

Объявлено о 3D-шутере по книге «Алиса в стране чудес»

С момента создания первого кинофильма (что-то про поезд) режиссеры упорно прибегают к классическим сюжетам для поднятия популярности своих творений. К сожалению, это относительно редко используется в индустрии компьютерных игр. Однако компании Electronic Arts и Rogue Entertainment решили исправить положение. Они призвали в свои ряды бывшего сотрудника id Software по фамилии McGee для создания игрушки жанра third-person-3D-action по бессмертному произведению Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес». Особенно удивляет жанровая направленность игры. Наверное, можно будет разнести из шотгана известного кролика, равно как и любого другого безобидного персонажа этого литературного произведения. Пока относительно игры доступно крайне ограниченное количество информации. Известно, что сюжетная линия будет повторять «Алису в стране чудес» и вам придется столкнуться со многими персонажами книги. Недавно открылся официальный сайт игры, которая появится только в конце 2000 года, там все очень красиво, но нет ничего полезного. Однако присутствует атмосфера будущей игры, что достигнуто с помощью графического и музыкального оформления. Заходите сюда почаще (http://american.ea.com/) — сайт будет часто обновляться, по крайней мере это обещается создателями. MG

Вышла новая игра — симулятор рыбалки

Компания Sierra Sports сообщила, что на прилавках стала появляться игра Trophy Bass 3D. Предполагаемая стоимость — около $30. Игрушка представляет собой симулятор рыбалки. Теперь отчаянным рыболовам совсем не обязательно ехать в Америку и там рано вставать, чтобы порыбачить на одном из 15 американских озер. В игре представлено более 30 видов рыбы, любую из которых можно попытаться поймать. Выбирайте типы удочки и наживки (тут даже червей копать не надо), погодные условия и температуру воды, наконец, любимое место рыбалки и — вперед. Можете также использовать какое-нибудь продвинутое рыболовное устройство типа звукового сканера, показывающего местонахождение рыбы. Когда все выбрано, начинается сам процесс ловли. Вы можете наблюдать за ним «от первого лица», а также с камеры, установленной на соседней лодке. Есть еще одна камера, размещенная на самом крючке, чтобы видеть, вызывает ли ваша наживка оптимистичное настроение в подводном мире. Виртуальные рыбаки могут значительно увеличить свои рыбацкие

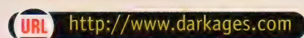


навыки, сыграв друг с другом по Internet, локальной сети или модему. В частности, эту игру уже поддерживает крупный игровой сервер WON.net, где постоянно проводятся соревнования и лучшим рыбакам вручаются ценные призы. Еще одной приятной особенностью новой игры является встроенный чат, в котором вы можете поделиться с другими рыбаками всякими байками или похвастаться уловом. MG

В новую онлайновую RPG можно поиграть бесплатно, но недолго

Компания Nexon официально анонсировала выпуск игры Dark Ages — новой онлайновой RPG. Файл, содержащий игру, можно бесплатно скачать с сайта игрушки и в течение пяти дней наслаждаться полноценной онлайновой игрой в Dark Ages. Если вам понравится, придется заплатить за официальную регистрацию. Чтобы не потратить все пять дней на изучение интерфейса и game-play'я, для новичков онлайновых игр предусмотрен учебник. Сюжет игры основан на кельтских мифах, а онлайновый фэнтезийный мир просто наводнен тысячами персонажей и item'ов, сотнями мощнейших заклинаний и уникальных возможностей.

В игре вы также столкнетесь с проработанной политической системой, равно как и с восемью (!!) разными религиями. Интересно то, что компания Nexon несколько отошла от стандартных для жанра трехмерных моделей и предложила в своей игре хорошую, детально прорисованную анимационную графику в изометрической проекции. Специально для Dark Ages была разработана новая серверная технология, позволяющая одновременно находиться в одном и том же игровом мире неограниченному числу игроков. Вся информация по онлайновой регистрации и ценам на нее выложена на официальном сайте игры. MG



Short News

- Dynamix анонсировала очередное воплощение вселенной Starsiege: Tribes. Компания объявила о разработке новой версии оригинальной игры, которая будет называться Tribes Extreme. Здесь будет как сингл, так и многопользовательские компании, в которые создатели внесут определенные улучшения по сравнению с оригинальной игрой. Выход продукта ожидается этой осенью.

- Переименован проект Omikron: The Nomad Soul. Компания Eidos объявила, что решено в названии еще не вышедшей игры опустить слово Omikron, так как оно не соответствует жанру. После переименования игра будет называться просто The Nomad Soul.

- Looking Glass Studios обнародовала скудные детали игры Flight Unlimited III, которая должна была выйти в конце лета. В игре будет около 10 000 квадратных миль высокодетализированной местности, выполненной с фотографической точностью. Компания сообщила также о неких реальных территориях, которые она планирует включить в игру.

Bullfrog анонсировала игру Theme Park World

Оригинальная игрушка Theme Park вышла в США несколько лет назад. Она была признана критиками, но, как это иногда случается, совершенно не пользовалась успехом у игроков. Компании Bullfrog и Electronic Arts объявили, что в стадии разработки находится игра Theme Park World, которая в принципе будет похожа на свою предшественницу, но создатели попытаются исправить все свои предыдущие просчеты. Напомню, что жанр игры — симулятор строительства парка, и, как у всех строительных симуляторов, цель здесь следующая: нужно построить что-нибудь, что будет пользоваться успехом и приносить доход.

А отличается новый проект от всех строительных симуляторов тем, что в Theme Park World будет создан высоко-детализированный мир и в игре будет большое количество юмора, присущего многим продуктам от Bullfrog. В игре вы становитесь менеджерами и строителями парка развлечений и вам нужно будет построить настолько привлекательный комплекс, чтобы детишки полностью опустошали там карманы своих родителей. Сам процесс строительства не сложен и стандартен — просто выбирайте отдельные элементы вашего парка из огромной игровой базы. EA планирует обеспечить для своей новой игры массированную онлайновую поддержку. Геймерам придется подождать выхода этой игры до ближайшего католического Рождества, но, насколько можно судить уже сейчас, игрушка Theme Park World будет стоить этого томительного ожидания. MG

Появилась официальная информация по игре Prince of Persia 3D

URL http://www.pop3d.com

Помните времена, когда еще не было пентиумов, а о четверках говорили как о привилегиях только самых зажиточных слоев населения, да и вообще любой компьютер считался большой редкостью. Тогда одной из лучших игр была простенькая Prince of Persia, которая тем не менее произвела значительное впечатление в нашем, тогда еще не окрепшем, сознании. Сейчас компания Red Orb Entertainment заканчивает создание последней и сильно модернизированной версии старого «Принца», которая уже получила вполне современное название Prince of Persia 3D. Недавно компания опубликовала официальную информацию по своему проекту. Все сведения ожидаются с большим нетерпением, поэтому спешу вас с ними ознакомить. До выхода игры появится демка Prince of Persia 3D. Это событие должно было произойти 23 августа. Анонсирована также точная дата окончательного релиза — игрушка выйдет 19 сентября этого года. Чтобы немного удовлетворить любопытство игроков, компания выпустила игровые видеоролики и новые картинки, которые доступны на официальном сайте игры. MG

Новости от Firaxis Games

Компания Firaxis Games уточнила свои планы на ближайшее будущее. В частности, это касается готовящихся проектов: игры Sid Meier's Antietam! и официального expansion'а игры Sid Meier's Alpha Centauri, который называется Alien Crossfire. Antietam!, по заявлению фирмы, должен выйти в октябре, а заказать игрушку можно будет уже в сентябре, но только на сайте компании (www.firaxis.com). Там же (на сайте) появилась небольшая историческая энциклопедия по событиям, освещающимся в играх от Firaxis, которая называется Firaxis Civil War Almanac. Здесь можно позаимствовать новые картинки из Antietam!'а, что я, собственно, и сделал.

Совсем недавно Firaxis анонсировала expansion к игре Alpha Centauri, который призван добавить в старую игру новые возможности. К ним, например, относятся новые технологии и проекты. Пока не оглашается даже предполагаемая дата выхода Alien Crossfire. MG

Short News

- После объявления о TRIBES Extreme многие подумали, что это и есть сиквел к игрушке Starsiege: TRIBES, но это не так. Настоящим сиквелом по-прежнему остается TRIBES 2, которая находится в разработке и выйдет только в следующем году.

- В соответствии с сообщением, появившимся в форуме по игре Starfleet Command на сайте Interplay, все разработки этого космического симулятора закончены и уже в августе ожидается появление игрушки в продаже. Напомню, что Starfleet Command основана на известной настольной игре Star Fleet Battles.

- Компания Ingava (www.ingava.com) анонсировала две новые игры, которые можно скачать совершенно бесплатно. Одна из них является головоломкой и называется Marble Madness, а другая — простенькая аркада RoboCrush.

- Philios Labs отыскала издателя для своей игры Theocracy. По сообщению компании, основные разработки игры проходили преимущественно в последние несколько месяцев. Значительные изменения претерпела графика местности, зданий и персонажей. А издателем игрушки станет компания Ubi Soft.

- Компания Axel Tribe — создатель игры Ring: Legend of the Nibelungen — в данный момент занимается разработками новой «классической» игры жанра adventure, которая будет называться Faust. Фирма выпустила новые скриншоты, на которых можно посмотреть игровой мир и персонажей.

- Фирмы Activision и Codemasters, по всей видимости, близки к подписанию издательского соглашения. Никакого официального сообщения пока сделано не было, но переговоры о деталях сделки ведутся уже довольно давно.

- Hasbro Interactive выпустила патч к игре MechWarrior 3. Он разрешает проблемы со звуком на PCI-карточках при игре в сингл и исправляет некоторые другие ошибки. Патч был скачан нашими сотрудниками для последующего помещения на CD.

- Фирмы Guillemot и Ferrari подписали лицензионное соглашение. По нему Guillemot будет размещать символику Ferrari на своих компьютерных и консольных рулях.

Short News

● Bethesda Softworks объявила о намерении издавать игру NIRA Intense Import Drag Racing. Этот гоночный симулятор полностью поддерживается Национальной Гоночной Ассоциацией (National Import Racing Association). Здесь будут 10 автомобилей, 60 различных модификаций двигателя и 20 уникальных трасс.

● Чисто приставочная игра Shadowgate Classic была выпущена для платформы PC компанией Infinite Ventures. В этом квесте в стиле фэнтези игроки должны отгадывать загадки и сражаться с мистическими злодеями.

● Гангстерская игра Kingpin, которая прошла официальную сертификацию лишь в 18 странах мира, в конце июля вышла также в Австралии. Там она появилась с пометкой «от 15 лет».

● Компания Rage объявила, что сейчас в ее недрах ведутся разработки игрушки UEFA Striker. Представитель компании сказал, что в игре можно будет ударить по мячу более чем 30 различными способами. В том числе будет несколько типов ударов головой и удар «ножницами».

● После многочисленных слухов появилось наконец официальное сообщение от компании Eidos, что в разработке находится четвертая часть игры Tomb Rider, которая будет называться Tomb Rider: The Last Revelation. Лара Крофт — по-прежнему главная героиня, а действия на сей раз происходят в Египте. Пока дата предполагаемого релиза — ноябрь этого года.

Sinistar уже должен быть Unleashed

URL http://www.gamefx.com

Игрушка Sinistar: Unleashed — римейк классической космической стреляки — уже практически готова. Об этом с радостью сообщает компания-разработчик THQ. Создатели планируют закончить все разработки игры к концу августа этого года, следовательно, к моменту выхода журнала игра уже должна появиться в продаже. А чтобы полностью удовлетворить ненасытные аппетиты тех, кто ожидает эту игру, компания THQ объявила в середине июля о выпуске демки. А помните старый Sinistar? Симпатичная космическая аркадка была. И очень популярная, надо отметить. А тот Sinistar, который Unleashed, будет столь же интересным (как обещают создатели), но значительно более крутым. Например, несколько возрастут минимальные системные требования: теперь, чтобы немножко поиграть, вам потребуется как минимум Pentium II 266 МГц. Пожалуй, по этому показателю игрушка от THQ оставит позади многих конкурентов. Какую-либо официальную информацию по игре найти оказалось не просто. Кое-какие материалы можно посмотреть на сайте разработчика — компании GameFX Technology (www.gamefx.com). MG

Онлайновые игры могут приносить неплохие деньги

Повальное увлечение игроков всего мира онлайновыми игрушками, как видно, перерастает для некоторых из них в способ зарабатывать неплохие деньги. Аккаунты из Ultima Online и EverQuest сегодня продаются за сотни, а то и за тысячи долларов. Вот свежий пример того, как это делается. Некий Jim (это вымышленное имя: он пожелал остаться неизвестным), которому всего-то 21 год, является полнейшим фанатиком игрушки EverQuest. Он работает сисадмином одного из провайдеров услуг доступа к Internet в США и на работе играет в EverQuest. По его словам, Jim проводит за игрой около 60 часов в неделю и достиг на этом поприще самого настоящего профессионализма. Он, опять же по его словам, может достичь 24 уровня для своего персонажа менее чем за один день. Возможно, некоторые из вас ехидно усмехнутся,

но лично мне это кажется вообще невозможным. Так вот, парень этот играет в EverQuest настолько хорошо, что это приносит ему приличный доход. Он создает и развивает персонажей для тех людей, кто или слишком ленив, или нетерпелив, либо просто очень занят для этой «рутинной» работы. MG

Вышел патч, содержащий дополнительные возможности к игре Myth II

Вышел очередой патч к игре Myth 2: Soulblighter производства компании Bungie. Сюда включены некоторые новые функции. Версия 1.3 этого патча представляет доселе невиданную возможность для сетевой игры в Myth2 — deathmatch. В данном случае это не просто тип игры, а некая опция для каждой карты, которая может использоваться в таких типах игр, как Territories, King of the Hill и Assassin. В deathmatch'е каждый потерянный юнит респавнится в первоначальной позиции, чтобы поддерживать интерес игры. Те, кто занимается созданием собственных карт, с новым патчем также получат дополнительные примочки. Например, новый параметр

Unit Control позволит вам создавать такие карты, которые будут меняться в самой игре при изменении игровой ситуации. Теперь можно определить число играющих по сети и, в зависимости от этого, изменять планировку карты, чтобы поддерживать соответствующий уровень сложности.

Напомню, что первоначально идея блокировки части карт при изменении количества играющих принадлежит разработчикам игрушки Daikatana во главе с Джоном Ромеро. А одновременно с выходом патча на сайте создателей появится новая сингл-карта, в которую разработчики даже добавили новый юнит, называемый Changeling. Это с виду безопасное лесное создание наводит полнейший ужас на одиноких путешественников. MG

Invictus — новая военная стратегия

Компания Interplay решила внести некоторое разнообразие в мир стратегических компьютерных игр. Она планирует издавать игрушку Invictus: In the Shadow of Olimpus, которую в данный момент разрабатывают компании Quicksilver и 14 Degrees East. Это стратегия, а уникальность ее заключается в том, что, как говорят разработчики, здесь будет напрочь отсутствовать управление ресурсами и их добыча. Давно уже не выходило таких странных продуктов, но создатели утверждают, что выпуск подобной игры не станет шагом назад — отсутствие рутины с ресурсами позволит игрокам сконцентрироваться исключительно на ведении боевых действий, а создателям сделать этот процесс более гибким и совершенным. Сюжетная линия игры, как следует из названия, построена вокруг вымышленного военного конфликта на горе Олимп, а целью является завоевание

этой горной вершины. Еще одна особенность игрушки — тот факт, что ваши боевые силы будут переходить из миссии в миссию, то есть вы начнете следующую миссию с теми же войсками, которые остались у вас после успешного прохождения предыдущей. Оригинальное решение, призванное немного сгладить «миссионность» игры, которую так не любят отдельные поклонники стратегических игрушек. В Invictus можно набирать армию из более чем 30 разных юнитов, которые до «призыва» будут без дела слоняться по игровой карте. Как и во многих стратегиях, есть герои (среди них встречаются знакомые имена — Геркулес и Ахилл), опыт и сила которых возрастают пропорционально количеству поверженных врагов. По предварительным данным, окончательный релиз этой игры должен состояться в первых числах сентября. То есть в момент выхода журнала не исключено, что игра уже появится в продаже. MG

Short News

- Американский баскетболист Стив Смит подписал контракт с фирмой Fox Sports. Согласно контракту он будет продвигать игру NBA Basketball 2000, которая выйдет этой осенью. А Mike Modano — хоккеист из команды Dallas Stars — примет участие в создании игрушки NHL Championship 2000.
- Компания Codemasters анонсировала сиквел к гоночному симулятору Colin McRae Rally, который выйдет не раньше 2000 года. Пока к новому проекту даже не придумано официального названия.
- Bullfrog разыскивает издателя для своей недавно объявленной игрушки, которая называется CueClub. Это очередной симулятор бильярда, главной особенностью которого будет расширенная функция чата с оппонентами.
- Фирма Symbiosys в данный момент работает над проектом Absolute Terror, который представляет собой игрушку жанра action/adventure. Тестовая версия игры уже должна появиться в Internet, а о дате окончательного релиза пока ничего не сообщается.

А у нас...

Сегодня, когда пишутся эти строки, у нас обещают конец света, поэтому, если вы все же их читаете, разрешите вас поздравить с успешным преодолением этого малоприятного события. А наши разработчики и издатели компьютерных игр, наверное, тоже боятся конца света — иначе чем же объяснить их пассивность.

Однако у нас есть одна приятная новость, которую нельзя не отметить. В игрушку «Аллоды» от компании Nival мы играем уже давно, а наши западные коллеги-игроманы еще не представляют себе, что это такое. Компания Monolith выпустит эту игру на Западе только 21 сентября. Кстати, английский вариант игры будет называться Rage of Mages 2: Necromancer. А сама фирма Nival в данный момент уже разрабатывает третью часть «Аллодов», которая будет называться «Аллоды 3: Возрождение». Игра, судя по информации на официальном сайте, должна выйти в свет уже в этом году. Разработчики обещают представить нам совершенно новый взгляд на сочетание двух жанров: стратегии и RPG. Равно как и две предыдущие серии, третьи «Аллоды» будут представлять собой симулятор действий боевой группы. Все это будет активно сочетаться с освоением местности, где в данный момент дислоцируется упомянутая группа, и развитием навыков самих персонажей. Игрушка, как и большинство современных игр, будет полностью трехмерна, с видом от третьего лица. Одной из особенностей станет «плавающая камера», управляемая игроком. Создатели обещают уже в сентябре выпустить полноценную демоверсию игры, правда, они говорят, что это произойдет только, если будет выдержан график работ.

А студия разработчиков S.K.I.F. в обстановке полной секретности готовит продолжение знаменитого квеста о том, как культовые персонажи Петька и Василий Иваныч спасали Галактику. Стремная она какая-то, наша Галактика, и все время-то ее спасать нужно. Новая игра будет называться «Чапаев 2: Судный день». Главные герои внешне останутся старыми — изменения Василия Иваныча минимальны, а Петька так вообще будет идентичен Петьке из первой части. Зато прочие персонажи поменяют не только профессию и цвет кожи, но и (о, ужас!) родину. Среди совершенно новых персонажей пока обозначен только мальчик Билл — специалист по окнам... Изрядное разнообразие обещается во внешнем виде инопланетян, которые будут в изобилии присутствовать в игре. Детали сюжета новой игрушки пока не разглашаются, но не приходится сомневаться в глобальности миссии, возложенной на главных героев.

Еще один российский разработчик — компания Maddox Games — готовит авиасимулятор, полное название которого IL-2 Sturmovik: Tank Killer. Создатели полностью прониклись патриотическими идеями — своей игрушкой они хотят подчеркнуть, что основные действия Второй мировой войны происходили именно на Восточном фронте в России. Там и будут происходить все игровые воздушные сражения. Не много существует игр, где можно полетать на советских самолетах времен Второй мировой войны, и Maddox Games планирует заполнить эту нишу.

Вот так у нас... Плохо все, что и говорить. Единственное утешение: может, все это из-за лета, может, вернутся все из отпусков да и завалят нас играми, которые будут превосходить по качеству даже игрушки ведущих западных разработчиков. Можно, конечно, надеяться, но предпосылок пока не видно. А если и правда конец света?..

А у них...

А у них лето закончилось. Все вернулись из отпусков и готовы буквально завалить нас новыми играми.

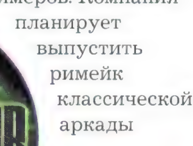
Компания Red Storm планирует в середине сентября выпустить игру Rogue Spear. Тактический симулятор Tom Clancy's Rainbow Six имел большой успех у игроков во всем мире. Он предлагал им влезть в шкуру одного из бойцов секретного подразделения RAINBOW, которое занимается борьбой с терроризмом. Игра была популярной еще и из-за своего мультиплейра, который поддерживал все современные навороты, в том числе и командную игру. Rogue Spear станет продолжением Rainbow Six и, скорее всего, сможет даже обогнать по популярности своего предшественника.

Игрушка Messiah от компании Shiny после очередной задержки должна увидеть свет в самом начале сентября. Основной ее особенностью является сюжет, который создан по библейским мотивам с элементами «гибкого» юмора. По жанру это 3D-шутер, где вы сыграете за ангела по имени Боб.

Фирма Sir-Tech уже очень давно известна своими знаменитыми играми. Недавно вот появился второй Jagged Alliance от этого разработчика. А на первый день осени компания

анонсировала выпуск своей новой игры Wizardry 8, представляющей очень популярный ныне жанр RPG. Игрушка эта хоть и новая, но, как видно из названия, является аж восьмой частью серии игр Wizardry. Очевидно, популярность предшествующих серий сподвигла Sir-Tech на продолжение сериала. Игра эта хоть и была анонсирована давно, но какие-то сведения о предполагаемой дате выхода появились всего несколько дней назад. Говоря о компании, хочется отметить, что Web-сайт фирмы (www.sir-tech.com) не так давно вышел из состояния Under Construction, в котором он пребывал последние годы. Теперь информация по проектам фирмы доступна непосредственно на сайте разработчиков.

Издатель THQ, по всей видимости, удовлетворит ностальгические чувства многих геймеров. Компания планирует выпустить римейк классической аркады



Sinistar, который называется Sinistar Unleashed. Правда, игроки, которых одолевает это чувство, должны будут обзавестись достаточно мощными компьютерами. Sinistar Unlished, как, кстати, и Wizardry 8, требует как минимум второй Pentium.

Игра Heroes of Might and Magic III от фирмы 3DO получила после своего выхода противоречивые оценки, но, несмотря на это, у нее и по сегодняшний день есть множество поклонников,

которых несомненно порадует выпуск официального expansion'а под названием Armageddon's Blade, но это, по предварительным подсчетам, должно произойти лишь в конце сентября.

В середине месяца должен состояться окончательный релиз игры Unreal Tournament от фирмы Epic Games. Создатели обещают свести количество ошибок в игрушке к минимуму, чтобы не повторился печальный опыт Unreal'а, к которому уже сегодня вышло рекордное количество патчей. Незадолго до официального релиза должна будет появиться демоверсия. Epic Games скорее всего обгонит своего главного конкурента в лице фирмы id Software, поскольку последняя закончит все работы над долгожданной Quake 3 Arena никак не раньше ноября.

Sierr'овский Homeworld в очередной раз переносится на конец сентября. В этом месяце еще появятся Revenant и Abomination — обе от компании Eidos Interactive; Red Orb планирует выпустить Prince of Percia 3D; компания Talonsoft идет в ногу со временем — в сентябре должна появиться игрушка Operational Art of War II: Flash Point Kosovo. Фирма Interplay в начале осени также не останется в тени, ею намечен релиз игр Tanktics и Star Trek: New Worlds.

И это далеко не все — будет еще огромное количество игр, представляющих все без исключения игровые жанры, так что поиграть в сентябре определенно будет во что.

Вышла демоверсия Freespace 2

Вышла демка игры Freespace 2, которую не так давно назад орелизила компания Volition. Вот неполный список того, что туда вошло:

- несколько внутригалактических миссий со спецэффектами и понятным интерфейсом;
- в космических сражениях можно будет использовать два новых вида оружия: beam weapons и antifighter flack cannons;
- в демке представлено 12 классов кораблей, в том числе и Corvete-class;
- две сингл-миссии и одна тренировочная;

- мультиплейер демки полностью поддерживается игровой службсй PXO.net.

А системные требования следующие: Pentium 200, 32 MB RAM (48 или 64 рекомендуется), Direct 3D- или Glide 3D-акселератор, Windows 95/98 или NT 4.0.

Демоверсия сразу после появления была скачана сотрудниками редакции в целях последующего помещения на компакт-диск. MG

Найден издатель игры Summoner

Фирма-разработчик Volition рада сообщить, что найден издатель их нового проекта Summoner, который увидит свет осенью 2000 года. Издавать игру будет компания THQ. Summoner — это трехмерная RPG, где вам придется сыграть за молодого фермера Джозефа, который обладает магической силой. Более конкретно — он умеет вызывать духов, демонов, драконов и тому подобную нечисть. Действие игры начинается в тот момент, когда на родину Джозефа нападают (совершенно не имея на то оснований) войска некоего злобного императора (Emperor of Orenia). Прознав об

удивительных магических способностях Джозефа, этот самый император отрядил свои подразделения для совершения бесчеловечного убийства. Джозеф должен отразить все грязные нападки Императора, которые будут носить постоянный характер на протяжении всего путешествия по Затерянной империи Икемосов (lost empire of Ikeamos), равно как и по другим не менее интересным и фантастическим местам.

Для поддержания своей магической мощи на должном уровне Джозефу нужны какие-то кольца (rings), которые он и будет собирать в многочисленных игровых местностях. Более подробная информация по сюжету игры, как

и по другим ее проявлениям, лежит на официальном сайте будущей игры (www.summoner.com). Там, кстати, по случаю заключения договора с издателем произошло обновление. Появились новые картинки, рисунки и анимации. MG

Short News

- Add-on к игре Thief: The Dark Project, рабочее название которого Thief Gold, по сообщению Looking Glass Studios, должен появиться в третьем квартале этого года. Ориентировочно, в оригинальный сюжет будут добавлены три новые миссии.
- Illusion Software объявила о выпуске патча для своей новой игры Hidden and Dangerous. Он исправляет многочисленные известные ошибки в игре. Патч будет выложен на CD.

Анонсирован продукт Railroad Tycoon 2: Gold Edition

Компания Gathering of Developers анонсировала новый программный продукт под названием Railroad Tycoon 2: Gold Edition. Очевидно, издатели решили еще немного заработать на своих старых идеях, понеся при этом минимальные затраты. Золотая редакция будет включать оригинальную игру Railroad Tycoon 2, expansion, который пользовался завидной популярностью и называется The Second Century, и 12 совершенно новых миссий, созданных разработчиками — компанией PopTop Software — специально для Gold Edition. Для начинающих игроков, которые познакомятся с железнодорожными Tycoon'ами только купив Gold Edition, предусмотрено подробнейшее описание, охватывающее как игру с ее add-on'ом, так и дополнительные двенадцать миссий. Появление нового продукта на прилавках магазинов ожидается уже в сентябре текущего года. И стоить это удовольствие будет около $50. MG

Short News

- Фирма Interactive Magic официально подтвердила все слухи о том, что она меняет название на iEntertainment Network. Переименование должно подчеркнуть смену направлений деятельности компании. Теперь фирма в основном будет заниматься онлайновой поддержкой игр, а не разработкой.
- Объявлена официальная дата выхода последней игрушки серии Carmageddon. Игра Carmageddon: The Death Race 2000 появится на прилавках всего мира 22 ноября этого года.

- Enlight Software Limited объявила, что игра Seven Kingdoms 2 передана компаниям, занимающимся тиражированием. Фирма начала принимать заказы на игру, которые собирается отоварить в первых числах сентября. Очевидно, где-то в это же время и должен появиться финальный релиз.

Решаем проблемы игры Kingpin

Недавно один из создателей игры Kingpin — программист компании Xatrix Entertainment Ryan 'Ridah' Feltrin поделился информацией, которая может быть полезна всем поклонникам игры Kingpin: Life of Crime. Он затронул проблему (в том плане, что предложил ее решение), с которой сталкиваются многие игроки. Речь идет о «долгой загрузке» с компакт-диска, которая имеет место в процессе игры. У меня таких проблем никогда не возникало, но, говорят, они время от времени случаются. Предложенное решение лично мною не протестировано, поэтому вы можете применять его на свой страх и риск. Правда, судя по его безобидности, никакого вреда вашему компьютеру это принести просто не может. Смотрите сами:

1. Запишите вашу текущую игру в меню Save Game (а где же еще).
2. Выйдите из Kingpin'а в операционную систему.
3. Положите компакт-диск с игрой в ваш CD-ROM, но не закрывайте его.
4. Выпейте чашечку кофе.
5. Запустите игру.
6. В главном меню последовательно выберите Game➔Load Game, но не запускайте сохраненную игру.
7. Закройте CD-ROM.
8. Выберите сохраненную игру и загрузите ее.
9. Наслаждайтесь.

Вроде, это должно помочь, но скажу еще раз: я не проверял. MG

A-10 Warthog долетался

Компания Origin Systems решила активно продолжить свою стратегию разработки Internet-миров. Огромный успех игрушки Ultima Online показал большой потенциал этого направления в игровой индустрии. По этому поводу поступило сообщение от фирмы, что она оставляет проект Jane's A-10 Warthog — игру, которая находилась в разработке. Origin планирует несколько изменить структуру собственного персонала и части родительской компании Electronic Arts. Andi Hollis — вице-президент Origin и исполнительный продюсер отмененного проекта — объявил, что не собирается покидать EA, а будет принимать участие в разработке новых проектов. EA не намерен также целиком закрывать подразделение Jane's Combat Simulations. Jane's в данный момент разрабатывает несколько перспективных проектов и будет и в дальнейшем радовать нас качественными симуляторами. Совсем недавно эта компания успешно выпустила на рынок игрушку Fleet Command, и в этом году выйдут еще Jane's USAF, Jane's World War и Jane's F/A-18. Компания вообще является одним из лидеров по производству симуляторов, и ее продукты всегда пользовались успехом у поклонников жанра. Есть еще несколько игр, которые находятся в стадии разработки у Jane's Combat Simulations, но о них пока ничего неизвестно, кроме того, что они появятся в 2000 году. Их названия будут обнародованы позже. MG

BioWare объявила о новой онлайновой RPG

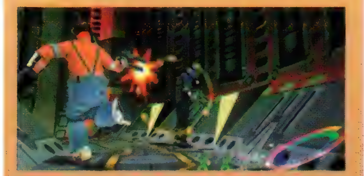
Компания BioWare обнародовала детали своего очередного проекта на ежегодной конференции GenCon. Игра под названием Neverwinter Nights пополнит популярный жанр онлайновых RPG. Игрушка целиком и полностью основана на третьей редакции (Third Edition) правил Advanced Dungeons & Dragons. Действия RPG происходят в городах местечка Neverwinter, которое территориально располагается в северной части игрового мира Forgotten Realms. Создатели обещают выпустить достаточно гибкую игру с продуманным сюжетом, а также разными редакторами, которые позволят даже немного изменять онлайновый 3D-мир в реальном времени во время игры. BioWare создает игру с использованием технологии Omen — вариацией трехмерного движка, который будет адаптирован специально для онлайновых RPG. А в роли издателя выступит фирма Interplay. У будущей игры уже есть официальный сайт, с которого можно почерпнуть официальную информацию по игре и свежие картинки. MG

URL http://www.neverwinternights.com

Short News

- Фирма HiTech Creations анонсировала новую онлайновую игру Aces High. Игра будет многопользовательским real-time авиасимулятором, в котором будут представлены многие самолеты времен Второй мировой войны.

- Компания Interplay подтвердила свое намерение выпустить демо-версию игрушки Messiah. Это событие должно произойти 15 октября сего года, а окончательный выпуск игры состоится месяцем позже — 15 ноября.



- В сентябре должна выйти игра Petz 4, о чем сообщила компания Mindscape. В игре будет предусмотрена возможность поговорить с виртуальными кошечками или собачками, для чего создатели включили в код игры технологию распознавания речи.

- Появилась кое-какая информация по игре DroneZ, которая разрабатывается командой Zetha gameZ. В частности, стало известно, что игрушка появится не раньше следующего года и у нее будет очень сильный AI.

Две малоприятные новости от Eidos Interactive

Две новости пришли от компании Eidos Interactive. Во-первых, игра Legacy of Kain: Soul Reaver жанра 3D-action-adventure, которая задерживалась на протяжении весны и лета, очередной раз откладывается. На этот раз до осени. Представители компании уверяют, что это будет последняя задержка, но, по-моему, в прошлый раз они говорили то же самое. Вторая новость еще более печальна: Eidos планирует продать издательские права на игру Confirmed Kill. С чем это связано, пока не сообщается, однако с официального сайта компании исчезли все ссылки на сайт Confirmed Kill. Не осталось даже упоминаний об этой игре. Пока разработчики ищут потенциального издателя, представитель Eidos Interactive заявил, что решение о продаже издательских прав не окончательное, что игра сама по себе очень крутая (непонятно тогда, почему же было принято решение о продаже) и Eidos, может быть, еще сочтет нужным возвыситься до всей крутизны Confirmed Kill и выступит-таки в роли издателя. MG

Немного data от PC Data

В рейтинге продаж компьютерных игр в США произошли некоторые изменения. В конце июня на первое место вырвалась новая стратегическая игрушка Total Annihilation: Kingdoms, отодвинув на второе место игру по «Звездным войнам» Phantom Menace. А Racer из той же серии опустился аж до шестого места. Недавний лидер десятки — игра Mechwarrior 3 — теперь занимает седьмое место, а новая RPG от компании 3DO (про силу и магию Might & Magic VII) опустилась до восьмого места. О, чудо! В новую десятку вернулась игра Cabella's Big Game Hunter 2, которая представляет охотничьи симуляторы — жанр, столь любимый американцами. Еще одним новичком десятки является «безумно интеллектуальная» игра от фирмы Disney с незатейливым названием Tarzan Action Game. А вот и вся десятка:

1. Total Annihilation: Kingdoms
2. Star Wars Episode 1: Phantom Menace
3. Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition
4. Roller Coaster Tycoon
5. Need for Speed: High Stakes
6. Star Wars Episode 1: Racer
7. Mechwarrior 3
8. Might & Magic VII
9. Tarzan Action Game
10. Cabella's Big Game Hunter 2 MG

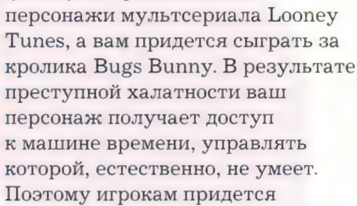
В Сети нашлось место для Орков

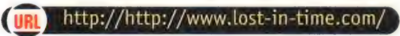
http://www.orcs.net

Недавно открылся официальный сайт будущей игры Orcs: Revenge of the Ancient. Заходите сюда за любой информацией по игре, картинками, рисунками и т. д. Жанр игры определяется самими разработчиками как стратегия в стиле фэнтези, но, по их же уверениям, сюжетная линия игры не будет сконцентрирована только на ведении боевых действий — игра будет щедро разбавлена разными элементами RPG. А упомянутый сюжет основан на бессмертном произведении Толкиена «Повелитель колец». По сообщению разработчиков игрушки, сайт создан, чтобы держать геймеров в курсе событий о состоянии дел в разработке игрушки. С его помощью будет осуществляться продвижение Orcs: Revenge of the Ancient и поддерживаться обратная связь со всеми, кто ожидает эту игру. Уже сейчас на сайте выложен краткий сюжет игры, а также описание игрового процесса. Картинок, к сожалению, пока нет, но можно посмотреть на рабочие рисунки персонажей Orcs: Revenge of the Anchient. MG

Кролик Bugs Bunny переселяется с PSX на PC

Компании Infogrames и Warner Brothers подписали соглашение, согласно которому Infogrames издает приставочные игрушки по мультикам Looney Tunes для платформы PC. В принципе, они его уже давно подписали, но теперь, наконец, договорились о переносе на PC мегахитовой PSX-игры под названием Bugs Bunny: Lost in Time. В игре, недавно вышедшей на PlayStation, присутствуют практически все персонажи мультсериала Looney Tunes, а вам придется сыграть за кролика Bugs Bunny. В результате преступной халатности ваш персонаж получает доступ к машине времени, управлять которой, естественно, не умеет. Поэтому игрокам придется провести знаменитого кролика по пяти временным эрам (начиная с каменного века и заканчивая современностью), которые поделены более чем на 20 уровней. По всей видимости, игрушка является простеньким квестом, который тем не менее хорошо прорисован и интересен. Окончательный релиз для PC должен состояться в конце декабря этого года. Официальный сайт Bugs Bunny: Lost in Time для PC пока не заполнен, но создатели обещают сделать это совсем скоро. MG





Уже должен появиться CD с саундтреком Дюка Нукема

Для имиджа любого супергероя огромное значение имеет музыкальное сопровождение. Например, Клинт Иствуд вряд ли был бы столь крутым парнем в фильме «Хороший, плохой и злой», если бы не зловещая музыка, его сопровождавшая. А Индиана Джонс вообще был бы похож на идиота, проводящего большую часть своей жизни в пустыне. В компьютерных играх в последнее время наметилась приятная тенденция подбирать качественную музыку, соответствующую имиджу героя. Первое, что приходит на ум, — это, конечно, старина Duke Nukem, рожденный компанией 3D Realms. Фирма эта старается создавать культовых персонажей из трех основных элементов: графики, звуковых эффектов и музыки. Музыка в данном случае получилась столь удачной, что фирма 3D Realms решила выпустить полноценный звуковой CD. Он называется Duke Nukem: Music to Score By, творение это должно было выйти 24 августа. Полный список композиций выглядит следующим образом:

1. Duke Nukem Theme — Megadeth (previously unreleased).
2. Cinnamon Girl — Type O Negative (previously unreleased in U.S.).
3. What U See Is What U Get — Xzbit.
4. Blisters — Coal Chamber (previously unreleased in U.S.).
5. Bitch — Sevendust.
6. Song 10 — Zebrahead.
7. The Thing I Hate — Stabbing Westward.
8. It's Yourz — Wu-Tang Clan.
9. Screaming From The Sky — Slayer.
10. New World Order — Megadeth (previously unreleased).
11. Stone Crazy — The Beatnuts.
12. Land Of The Free Disease — Corrosion Of Conformity (previously unreleased).

Основную ценность, на мой взгляд, представляют новые композиции Megadeth (они включены в альбом группы, выход которого был намечен на 31 августа). В момент написания этих строк 3D Realms еще не спроектировала дизайн компакт-диска, но обещала сделать это в самое ближайшее время. Зайдите на их сайт — возможно, уже сейчас вы найдете там картинку обложки диска. Если надумаете заказать диск через Internet, обойдется вам это в $15 без учета доставки. По-моему, стоящее предложение. MG

Short News

- Еще одна игра ушла в «золото» и к выходу номера появится в продаже. Недавно компания WizardWorks объявила об отправке в печать очередного симулятора рыбалки с длинным названием FLM Tour Professional Bass Tournament. Здесь можно будет порыбачить на восьми озерах.

- Объявлено о соглашении между фирмами Motosims и Resounding Technology Inc., согласно которому Motosims интегрирует технологию Rojer Wilco voice chat в свою сеть Racing Network. Означает это следующее: те, у кого есть 28800-модем, смогут общаться друг с другом голосом и в реальном времени в любой онлайновой игре от Motosims. Напомню, что Motosims пока не выпустила ни одной игры, но в сентябре ожидается AMA Superbyke.

- Компания Interplay OEM купила права на издание некоторых игр от разработчиков группы Gathering of Developers. В их числе Nocturne, Heavy Metal F.A.K.K. 2, KISS Psycho Circus: The Nightmare Child и Rune.

- Фирма Eidos купила права на разработку и издание игр, посвященных будущей Олимпиаде. Контракт действителен в течение шести следующих лет. В рамках этой программы фирма Attention to Detail в данный момент разрабатывает игру Sydney 2000. Пока не была оглашена даже предварительная дата выхода.

- Electronic Arts и Major Legue Soccer подписали соглашение, согласно которому EA будет использовать игроков, команды и униформу от MSL в своих играх. Этой осенью EA планирует выпустить игру FIFA 2000: Major League Soccer.

ПЕЩЕРНЫЕ СОБАКИ НА ПРОВОДЕ

Возникло у нас желание выйти за пределы отечества и посмотреть, как там обстоят дела с игроками в странах заморских. Может, они и в игрушках вообще ничего не понимают? Порылись мы в редакционном шкафу для сбора подати с купцов иностранных и вытащили оттуда красочную коробку с надписью Kingdoms. А сделала эту самую Kingdoms фирма со смешным названием Cavedogs, что по-нашему значит «Пещерные собаки». Ну и подумали мы — а что б не пообщаться с Собаками с этими, не разузнать про жизнь про их заморскую, тем более, что игрушки вроде ничего такие делают (Total Annihilation многими была признана лучшей RTS времен RTSного бума), и вроде вон собираются скоро покорять сердца 3D-стреляльщиков... И отправились мы за моря посредством виртуальности и вот что узнали от людей заморских, Пещерными собаками себя называющих.

Иван Шаров

Интервью с Cavedog о жизни и Армагеддоне

Наименование: Грег МакМартин
Настоящее наименование: Greg MacMartin
Должность: гейм-дизайнер
Хобби: ракетбол, классическая музыка, чтение
Любимая игрушка: The Bard's Tale I и II

MG: *Как и зачем образовался Cavedog?*

Cavedog: Фирма Cavedog Entertainment была основана в 1995 году ветеранами индустрии интерактивных развлечений Роном Гилбертом (Ron Gilbert) и Шелли Дэй (Shalley Day). Создана она была для исследования электронных игр и установки новых стандартов фана (fun, так вот они и сказали — прим. отв. ред.).

MG: *Как лично Вас угораздило заниматься компьютерными играми?*

GM: Я страшно увлекся компьютерными играми еще во времена XT, еще как простой пользователь. Первая игра, над которой я работал, была, строго говоря, сделана мной и моими друзьями за практически никакие деньги... Страсть к играм и понимание того, что я ЛЮБЛЮ их делать, были единственной мотивацией.

MG: *Вашей первой игрой была Total Annihilation, и вышла она во время бума RTS. Это была дань моде?*

Cavedog: Total Annihilation нам казалась крутым проектом для своего времени. Причина, по которой мы ее делали, не имела ничего общего с количеством RTS на рынке. Просто у нас была прекрасная идея и мы ее воплотили в жизнь!

MG: *Total Annihilation в свое время задала новый, значительно более высокий стандарт в жанре real-time стратегий. Можно ли нам ждать чего-то подобного от Amen: The Awakening?*

GM: Однозначно. С самого начала работы над Amen мы хотели, чтобы с ней игрок испытал что-то новое... и мы наверняка установим некоторые весьма высокие стандарты с помощью тех безумных идей, которые будут в Amen воплощены.

MG: *Какие игровые жанры, на Ваш взгляд, будут доминировать в индустрии в ближайшее время?*

GM: Ну, по-моему, сейчас происходит активное смешение жанров... Скоро будет трудно

Вот такой вот он, человек со счастливой судьбой Грег МакМартин.

категоризировать игрушки по отдельным направлениям. Но в очень общем смысле, я думаю, экшн и стратегии останутся самыми популярными еще некоторое время. Ну и традиционные RPG, похоже, начинают возвращаться, что крайне замечательно.

MG: *Есть ли шанс, что кто-то придумает нечто новое, — новый*

PaRappa The Rapper, по мнению Грега МакМартина, является одной из самых необычных и оригинальных игр, появившихся в последнее время.

жанр или кардинально новый поворот старого жанра, — или мы обречены многие годы играть в похожие друг на друга 3D-action и RTS?

GM: Я сильно сомневаюсь, что в наше время будет сделана очень популярная игрушка, которая породит СОВЕРШЕННО новый жанр… Даже самые новаторские игры нынче имеют в себе массу традиционных элементов и все равно могут быть отнесены к тому или иному жанру. Впрочем, сейчас появляются по-настоящему уникальные и новые игры, например, PaRappa the Rapper (игра для Sony Playstation — прим. отв. ред.). Кроме того, мне кажется, сейчас появляются маленькие «поджанры», формирующиеся из «больших». Например, жанр First-Person Shooter (3D-экшн от первого лица) вскорости будет состоять из двух совершенно разных типов игр: одни будут предназначены только для мультиплейерных баталий, разработчики других будут прилагать все усилия для создания великолепных однопользовательских, «киношных» ощущений.

MG: Как придумывается игра? Как, например, была придумана Total Annihilation? A Amen: The Awakening? Под влиянием чего появляются идеи у автора игры?

GM: Множество вещей повлияло на базовую идею Amen'a. Все началось из-за ярко ощущаемой потребности сделать что-то НОВОЕ с концепцией 3D-экшна от первого лица, которая до сих пор состояла, в основном, в бездумном беганье по коридорам с отстрелом всего живого. Главным, что двигало созданием Amen'a, был его сюжет. Одна из основных идей Amen'a заключается в том, что ничто не существует в ней безосновательно: абсолютно все базируется на вселенной и сюжете.

Кейвдоговцы вовсю играют в игрушки собственного сочинения, и нынче фаворитом является их последнее творение — Total Annihilation: Kingdoms.

MG: Многое ли в игре меняется в процессе ее производства? Например, срок выхода Amen постоянно откладывается. Связано ли это только с техническими проблемами, или же происходят какие-то глобальные перемены в самой сути игры?

Все началось из-за ярко ощущаемой потребности сделать что-то НОВОЕ с концепцией 3D-экшна от первого лица.

GM: Мда, вопросец… Есть две основные причины задержки.
1) Мы создаем абсолютно новый игровой движок, причем весьма мощный, и его разработка заняла значительно больше времени, чем ожидалось.
2) Первоначальный дизайн Amen'a был чрезвычайно претенциозен. По ходу дела нам не раз приходилось задумываться, в чем все-таки основной «фокус» этой игры, чтобы быть уверенными, что мы не тратим время на не самые необходимые вещи.

MG: Насколько игра в финальном релизе похожа на то, как она изначально задумывалась?

GM: В настоящее время сказать очень трудно. Однако, могу предположить, что Amen будет чрезвычайно похож на свою первоначальную задумку в одних особенностях, и чрезвычайно не похож в других (вот такой ответ — прим отв. ред.).

MG: Расскажите нам что-нибудь интересное про вашу предстоящую игру. Из существующей информации можно сделать вывод, что во многом создается она под влиянием того же Thief. Так ли это?

GM: Ну, Thief появился значительно позже того, как началась разработка Amen'a. Однако, я бы заметил, что Thief и Amen похожи вот в чем: обе игры относятся к жанру action и пытаются предоставить игроку новые ощущения. В случае Amen'a мы пытаемся создать полноценное «вживание» в игру, где ВСЕ имеет соответствующее содержание. Во время игры в Amen вы всегда будете знать, почему делаете то, что делаете… Мы хотим полностью «вживить» игрока во вселенную Amen'a.

MG: В чем будет «изюминка» Amen, его отличие от других 3D-actions?

GM: «Киношный» привкус. Мы прилагаем все усилия, чтобы игрок ощущал себя главным героем в эпическом голливудском научно-фантастическом блокбастере. Игрок никогда не будет знать, что случится в следующий момент или куда ему предстоит отправиться…

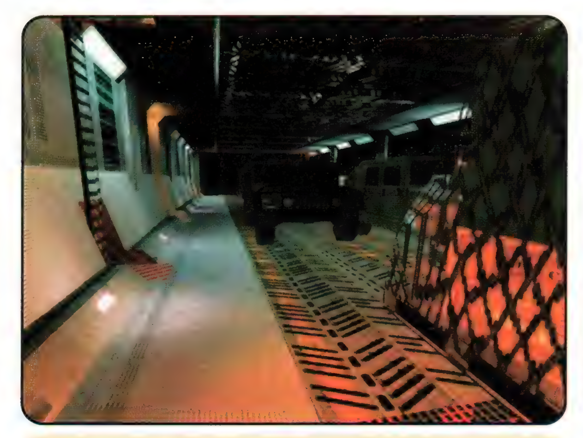
MG: Кто и почему придумал сюжет Amen'a? Почему вдруг такая версия Армагеддона?

GM: Ну, это, видать, ко мне. Я придумал. Сама идея, что что-то ужасное и загадочное случается с большей частью населения Земли, очень меня интересует (добрый такой парень, человеколюбивый до крайности — прим. отв. ред.). Это эпично по масштабу, и возможных причин, чтобы катастрофа действительно случилась, полно. Мне ОЧЕНЬ хочется поиграть в игру, в которой я бы не знал заранее, что будет в конце. Так много игр имеют столь предсказуемый сюжет, но Amen — не из них.

MG: Насколько важен сюжет для игры (любой) — это просто оболочка вокруг 3D-рубилова или в нем есть какая-то более глубокая суть? Как это дело обстоит в Amen?

GM: Как я уже говорил, сюжет влияет на движение игры в той же мере, что и экшн. Без сомнения, в Amen будет очень много экшна,

Причина, по которой Cavedog делает модные игры, формулируется так: «нам хочется и мы знаем, что можем».



Сюжет Amen The Awakening повествует о принципиально новом типе Армагеддона.

Без сомнения, в Amen будет много экшна, но и сюжет не закинут на заднее сиденье.

но и сюжет не закинут на заднее сиденье. Он будет придавать серьезный смысл тому, что делает игрок, что послужит его эмоциональному вовлечению в действие... А эмоционально вовлеченный игрок не сможет отложить игру в сторону... Он «подсядет».

MG: *Играете ли вы в игры, и если да, то в какие? Что сейчас на первом месте в вашем «хит-параде»?*

GM: Я бы не смог стать хорошим гейм-дизайнером, если бы не играл в игры. В последнее время я играл в Baldur's Gate, X-Wing Alliance, TA: Kingdoms и Thief. Но лучшая игра, в которую я играл за последний год или около того, — это, безусловно, Half-Life.

MG: *Играют ли кейвдоговцы в игры собственного сочинения?*

GM: О, безусловно. TA: Kingdoms сейчас фаворит.

MG: *Насколько прибыльным является игровой бизнес? Есть ли, на Ваш взгляд, хоть какой-то шанс, что он станет столь же доходным, как кино или музыка?*

GM: Разумеется, мы все на это надеемся. Я лично считаю, что интерактивные развлечения в конце концов неизбежно превзойдут все прочие формы развлечений в области популярности и доходов. Сколько времени на это уйдет, никто не знает... Но точно много. Эта индустрия все еще очень молода и пока во многом занимается «поисками себя».

MG: *Весело ли делать игрушки, или это такая же работа, как другие? Кем бы вы были, если бы не были геймейкером?*

GM: Сказать, что я фанат создания игрушек, значит не сказать ничего. То, что я стал работать в Cavedog, — сбывшаяся мечта. Это настолько отличается от «другой работы», что даже трудно сравнивать процесс создания игр с чем-либо еще. Что касается того, чем бы я занимался, если не играми... Я, честно, не знаю. Наверное, работал бы на местной заправке...

То, что я стал работать в Cavedog, — сбывшаяся мечта.

Сюжет Amen The Awakening повествует о принципиально новом типе Армагеддона. Дело в том, что под Рождество 2032 года, когда часть населения готовилась к праздничку, а другая часть, отпраздновав заранее, легла немного отдохнуть, началось дикое веселье. Около трети населения планеты двинулось крышей и пошло бузить, убивая как мирных людей, так и друг друга. Ну там, само собой, милионы трупов, мировая анархия и все такое. Этот феномен был назван «Пробуждением», в честь чего, собственно, получила название и игра. Через некоторое время несколько военных организаций, контингент которых по большей части остался в своем уме, организовали так называемые «зоны безопасности». Европейская Организация Сопротивления создала вполне сносные условия для существования людей, а вот в Северной Америке случился небольшой обломец. Тамошние психопаты действовали организованно и начали планомерный захват территорий, с запада на восток. В связи с этим добрые дяди из Европы выслали своим американским братьям гуманитарную помощь в виде отряда спецназовцев-круче-некуда для наведения порядка. Вам придется играть одним из этих агентов по кличке Bishop Six, что означает «Епископ Шесть». Ничего себе кликуха для спецназовца, а? Еще бы назвали «Архимандрит Три». Ну да ладно, уж какая есть. Так вот, вы должны, помимо всего прочего, выяснить, что там, собственно, произошло? Обыкновенный ли это Армагеддон или какая-то биохимическая зараза? Не совсем ясно, конечно, почему это надо выяснять именно в Америке, если заражен весь мир, но, видать, начальству виднее.

Действие, по игре, займет около года, соответственно до 2034, и весь этот год вам придется усмирять психопатов на территории Северной Америки. Я знаю многих людей, которые были бы не против поусмирять крышеездцев из Штатов, так что, думаю, игра эта как раз для них. Несмотря на то, что игра происходит в будущем, многие места Америки остаются неизменными и их вполне можно узнать, хотя кое-какие футуристические сооружения, несомненно, добавятся. Вообще, создатели явно стремились к как можно большей реалистичности: к примеру, чтобы создать в игре аэропорт, группа фотографов провела целый день в аэропорту города Питсбурга, и по их снимкам была построена модель, так что теперь эта деталь игры выглядит как настоящая. Еще один пример такой кропотливой работы над деталями — продемонстрированная все тем же Грегом МакМартином, все там же, на E3, модель авианосца, точно повторяющая оригинал, включая боевые системы и турбины. Не знаю, насколько эта модель соответствует действительности, но если это правда, то, возможно, игра будет пользоваться популярностью и у сотрудников разных конструкторских бюро и им подобных оборонных организаций. MG

Так много игр имеют непредсказуемый сжет, но Amen — не из них.

Во время иры в Amen вы всегда будете знать, почему делаете то, что делаете...

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Вчерась мы всей редакцией ходили смотреть на затмение. Вышли дружно на улицу, закурили, некоторое время вычисляли, где именно должно находиться солнце (компаса, к сожалению, не было под рукой), примерно вычислили и принялись наблюдать. Солнце понемногу начало скрываться за черным диском луны, оставляя опосля себя лишь яркий серп и молот… В общем, понаблюдали мы серые тучи, понаблюдали, промокли изрядно и в здание вернулись несколько неудовлетворенные. Хорошо, нашлась одна светлая голова, придумал этот умник потушить свет и потом плавненько так шторы позакрывать — получилось локальное затмение внутри редакции. Мы отметили конец света, потом — начало света и продолжили рабочий процесс.

К чему это я, спросите вы. К тому, что нас опять надули нехорошие разработчики-издатели. Может, разработчики там и старались на славу, но только издатели умудрились все изгадить, закрыв славный процесс затмения солнца тучами. Видимо, как всегда гнали релиз, чтоб поскорее, поскорее… И выпустили недоделанную бета-версию, даже тучи разогнать забыли. А жаль: идея была прикольная.

И вот на последующих тридцати с чем-то страницах нашего замечательного журнала вам предстоит читать рассказы про то, чего нет и, возможно, либо не будет вообще, либо будет, но очень стремное — типа как затмение за тучами. К сожалению то, что нам показывают издатели-разработчики на выставках и в демках, далеко не всегда соответствует тому, что они в итоге удосуживаются выпустить в свет. То есть не в том смысле, что показывают нам Half-Life, а выпускают в итоге Phantom Menace. Нет, показывают-то нам одну и ту же игрушку, только вот почему-то со времени показа «пререлиза беты» и до появления «ревьювабле копи» игра изгаживается зачастую до неузнаваемости. А все потому, что денег на один тестовый уровень, сделанный хорошо, хватает, а на всю игру — нет.

Так что читайте, дорогие друзья, читайте, да помните, что тучи не «дремлют», и вполне может оказаться, что хорошая на первый взгляд игрушка в действительности окажется самым что ни на есть, в соответствии с формулировкой тов. Мазы, отстоем. А может и не оказаться.

Иван Шаров

Nox

Indiana Jones and the Infernal Machine

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением…

Oni *Высокие технологии, огромные перенаселенные города, мегакорпорации и никакая экология — довольно стандартное предсказание будущего нашей планеты.*

Delta Force 2 *Играющий награжден возможностью сейвить игру прямо в ходе миссии.*

Pandora's Box *В каждом городе, чтобы получить заветный кусочек коробки, необходимо решить десяток головоломок.*

Septerra Core *По некоторым оценкам, мир Septerra Core по размеру эквивалентен Baldur's Gate.*

Tomb Raider по-черному

Urban Chaos

*Только мертвый негр
не идет играть в баскетбол...
Народная мудрость*

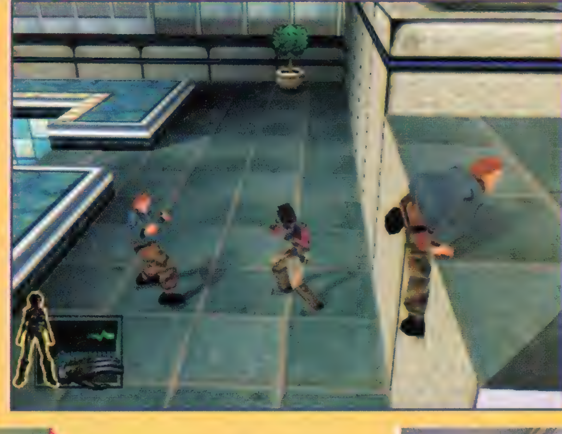
Кирилл Алехин
maza@mail.ru

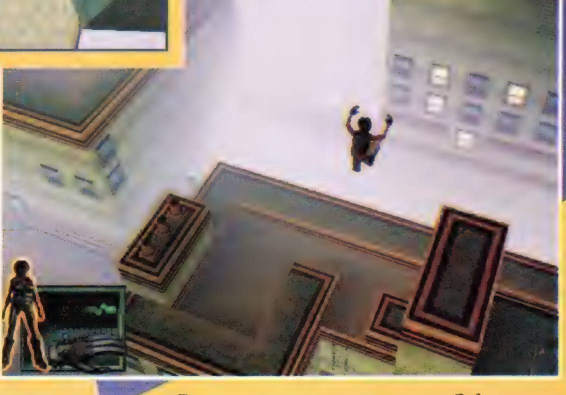
Кто у Eidos играет роль самого раскрученного и мегапопулярного персонажа и визитной карточки фирмы в одном лице? Кто оккупировал вершины рейтингов зрительских симпатий и у кого объем груди больше, чем у Дюка Нюкема? Назвать динозаврика Gex'а или кустоподобных персонажей Commandos — все равно что перепутать Солнце с россыпью мельчайших звездочек (которые, надо заметить, кому то тоже весьма ярко светят). Несмотря на уже весьма почтенный возраст, Eidos создала только одного суперпупермегакрутого компьютерного героя, по которому дружно вздыхает весь мир. Вечно молодую браконьершу и мародершу Лару Крофт. Есть шанс, что скоро у нее появится компания. Или все-таки конкурентка?

Не секрет, что страны Африки традиционно живут очень плохо, и все цивилизованные люди, организации и государства столь же традиционно помогают пережарившимся на солнце бедолагам, кто чем может. Красный Крест — бинтами, СССР — танками, США — танками, призванными сражаться с братской помощью СССР, и т. п. Как выяснили наши шпионы на E3, у Eidos тоже появились либо избыток сострадания, либо гипертрофированные геополитические интересы. А точнее, специально для немногочисленных, но о-о-очень несчастных геймеров Зимбабве, ЮАР и Эфиопии (ну и нас с вами за одно...) в недрах компании создается ни много ни мало, чернокожий аналог Лары Крофт! Бардак, да? Или, наоборот, круто?

Паспорт

Жанр:	3D-экшн
Разработчик:	Mucky Foot
Издатель:	Eidos
URL	http://www.eidosinteractive.com
Дата выхода:	осень 1999 г.





Вот она, черная тетка из Эфиопии. Сами понимаете, трудное детство, убитый папа, злые мафиозные дядьки-бандиты. Как тут не броситься с ближайшей корявой крыши...

Эх... Жаль, что о вкусах не спорят... А то я бы с удовольствием...

Правда, начинается Urban Chaos не с девушек (что было бы не плохо), а с того События, которое нам напрогнозировал дальновидный Нострадамус. Что это такое — не скажу, потому что ЭТИМ разработчики уже достали так, что даже бессменный редактор превивов гражданин И. Шаров возмущенно завопил:

«Как?! ОПЯТЬ?!» На сей раз ЭТО грозит от рук разгулявшейся преступности, наркотиков и прочих никому не интересных мелочей,

причем конец света (упс... таки проговорился...) обещает быть максимально долгим и мучительным... А может,

Девушка приятной наружности, где надо — нормальной окружности, и даже имя относительно приличное: D'arci Stern.

и приятным... Узнать не получится, потому что опять есть кому все это дело остановить. Короче, всем игроманам — одеваться и на выход, опять работка привалила.

А вот теперь в дело вступает девушка. Ну, представить себя девушкой будет легко: многие делали не раз (в играх! А не то что подумали самые не такие!), а некоторым и вообще представлять ничего не надо. Девушка приятной наружности, где надо — нормальной окружности, и даже имя относительно приличное: D'arci Stern. Но у девочки было тяжелое детство (папа полицейский... Убит бандюгами... Братик... Убит бандюгами... Мама... Ну вы поняли), тяжелый характер, так что вместо народных игрищ (см. эпиграф), она просто вынуждена была пойти служить в полицию, чтобы отомстить и просто помесить нехороших дядек. И ведь помесит. Девушки — они такие...

А теперь о главном. Девушка — черная. От завитой в мелкие косички прически до черных кончиков черных накладных ногтей. То бишь негритянка, или, если быть политкорректным, афро-американка. При этом на скриншотах выглядит как заправская Лара Крофт, а на клипартах — и того лучше. Богиня. Для своего круга верующих, естественно.

Как движется (ужель как черная кошечка?) — непонятно, но прыгучесть, гибкость и пластичность явно будут на высоте: и по канатам лазит, и через кустики перепрыгивает. Между прочим, отлично разбирается в карате и технике рукопашного боя, так что в чем-то Лару она даже переплюнет...

В нагрузку к этой негритяночке прилагается некий грузный «напарник» с внешностью долго бывшего в употреблении шкафа и мутным взглядом пьяного портового грузчика — Roper McIntyre. В кратком досье честно сообщается про любовь к бутылке, одиночеству, и высказываются серьезные опасения в умственном развитии субъекта. В общем, тот еще типчик. Зачем он тут, не понятно, разве что оттенять красоты D'arci. В любом случае, нормальный геймер таким банальным жлобом играться не станет. Впрочем, где вы видели нормального геймера?

Работа этой компании предстоит плевая. Помните, кого травила, давила и расстреливала Лара Крофт? Так вот, D'arci с напарником животных трогать не будут, они ж не звери! Вместо этого им придется зачищать свой родной Union City (не ищите на карте — бесполезно) от многочисленной и очень плодовитой мафии и прочих нехороших дядек, которых даже сентиментальному Гринпису не станет жалко.

Мафиози в этом городе водятся самые разные. Мексиканские амиго, японская Триада, итальянская Семья... Весь комплект национальностей налицо, разве что русскую мафию (как самую страшную и беспощадную) не поставили. И правильно... Нечего детей НАСТОЯЩИМИ преступниками пугать.

Все бандформирования и престгруппировки объединены неким Культом, который, судя по интерпретированному предсказанию Нострадамуса, и угрожает благополучию Вселенной в принципе и нашей зелено-голубой планетки в частности. Так что мафиози на протяжении 30 миссий будут умирать от наших умелых черных лапок не просто так, а ради развития хитроумного сюжета. Если это можно будет назвать сюжетом... Поживем — увидим.

Что касается графики, движка и прочих никому не интересных мелочей... По словам достоверных источников, графика будет. Какая — сказать трудно. То, что пока видно на скриншотах,

Наблюдать чернокожую героиню нам предстоит с той же выгодной позиции, что и до того Лару Крофт. Правда, камеру можно крутить, но... Зачем?

Графический движок, прямо скажем, пока оставляет желать лучшего. Правда, есть надежда, что к моменту выхода все исправится. Ну кому хочется наблюдать столь угловатые прелести чернокожей спасительницы?

Девушка — черная. От завитой в мелкие косички прически до черных кончиков черных накладных ногтей.

ужасает: немногочисленные и кривоватые полигоны, местами — не размазанные ускорителем текстуры и все такое (сказывается мультиплатформность)... Но вы ведь понимаете, что главное тут не графика. Главное — вид. От третьего. То есть сзаду. Да еще какого заду! Ну это, если вы, конечно, не играете хмурым напарником...

Да, и на закуску обещают: свободно вращаемую камеру (чтобы каждый Бивис смог рассмотреть героиню во всех позах и со всех сторон), случайно генерящееся расположение и поведение NPC (если в первый раз улица была заполнена спешащими домой горожанами, то, вполне возможно, в следующий вы наткнетесь на жаркую перестрелку полиции vs. грабителей или немую сцену автокатастрофы... И никаких скриптов!), элементы RPG и квеста (надеюсь, немногочисленные)... Короче, стараются. Очень стараются. И все, чтобы сделать любителям черных девушек (про белокожего жлоба-напарника можно и не вспоминать — судя по скриншотам и пресс-релизам, он в Urban Chaos лицо вторичное) небольшой, но милый подарок. Ну а заодно и похоронить Ларису Кротову. А что? Подождем месячишко, а там посмотрим... Может, действительно стоит перепрофилироваться на негритянок...

Wing Commander масштаба Солнечной системы

Starlancer

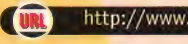
Николай Панков aka Лыжник

Люди всегда стремились к полетам. Причем чем дальше лететь, тем лучше. Многие, конечно, довольны и полетами над поверхностью родной планеты, и таких большинство, однако немало и мечтателей, желающих преодолеть силу притяжения матушки-Земли и рвануть к звездам. Ну или хотя бы к планетам. Вот, например, братья Робертсы издавна были замечены в стремлении летать в безвоздушном пространстве. Всем хорошо известна серия игр «Wing Commander», повествующая о колонизации отдаленных звездных систем и о проблемах колонизаторов. Однако Робертсы больше не работают на компанию Origin, так что с «коммандерами» они завязали. Зато у них теперь есть куча идей, которые им никто не мешает воплощать в жизнь, и собственная контора, которая называется Digital Anvil. Одна из этих идей и стала игрой Starlancer, которая увидит свет уже в этом году.

Нет ничего удивительного, что эта игра будет похожа на Wing Commander — ведь Крис Робертс работал над ней аж с 1989 года, и его имя теперь ассоциируется с этой игрой. Основная мысль в Starlancer'е — все та же борьба за новые территории. Однако на этот раз Робертсы решили далеко от родной Земли не улетать. Как говорится, «чем дальше в спейс, тем толще алиены». Последние, кстати, в игре отсутствуют как класс, поскольку колонизируем мы на этот раз Солнечную систему, потому как в конце XXI века на земле места всем не хватит. Разумеется, мирно осваивать планеты человечество не в состоянии, ибо неясно, зачем тогда игру делать на эту тему. Посему колонизаторы разбились на два лагеря: Западный Альянс, возглавляемый США и Великобританией, и Восточная Коалиция, где правят Россия и Китай. Кроме Коалиции и Альянса в космосе находится еще немало всяческих

Паспорт

Жанр:	action/космический симулятор
Разработчик:	Digital Anvil
URL	http://www.microsoft.com
Издатель:	Microsoft
Дата выхода:	осень 1999 г.



кораблей, принадлежащих разным организациям. Большая их часть в той или иной степени связана с одной из противоборствующих сторон, однако встречаются и абсолютно нейтральные силы и даже, возможно, принадлежащие к некой третьей стороне. Это все было сделано для придания реализма.

Поначалу буржуи вроде бы побеждали, поэтому русичи, опасаясь, как бы противник не стал бы контролировать все внеземные территории, пригодные для колонизации, ломанулись всеми силами в атаку на флот Альянса. Вражья сила испугалась и отошла к Оберону, на орбиту Нептуна, и там стала готовиться к решающему сражению. Главный герой игры является пилотом 45-го Добровольческого соединения, воюющего за Альянс, то есть представитель тех самых враждебных сил, которые веють над нами. Возможности поиграть за Русско-Китайский союз, к сожалению, не предвидится. К добровольцам командование всегда относилось с некоторым пренебрежением, потому что они и строем не ходят, и безобразия нарушают, и призыва не ждут. Именно поэтому основному персонажу так и везет — в связи с тем, что 45-ых Добровольцев считают пушечным мясом, они постоянно оказываются в самых горячих точках. Более того, нормальных кораблей им тоже никто не доверит, так что, по крайней мере, в начале карьеры им придется летать на устаревше-разваливающихся кораблях, сражаясь против лучших сил Коалиции.

Братья Робертсы — ярые любители реализма. К вящему его процветанию народ из подбитых кораблей вываливается в космос и потом там болтается, норовя сбить наводку ваших ракет.

Давно известно, что оба брата Робертса, — как Крис, так и Эрин, который, кстати, является продюсером и директором этого проекта, — просто помешаны на детализации. На каждой миссии может присутствовать до ста кораблей, причем часть из них никакой смысловой нагрузки не несет, просто летают себе для наглядности. Все корабли имеют собственное задание, которое вовсе не обязательно имеет какое-либо отношение к игроку. Всего в игре представлено 80 типов этих летучих машин, начиная с легких разведчиков и заканчивая здоровенными крейсерами. Истребители делятся на четыре класса: бронзовый, серебряный, золотой и платиновый. Чем больше опыт героя, тем более совершенным кораблем ему дозволяется управлять, но поначалу это будут корабли бронзового класса, приписанные к авианосцу ANS Reliant, где, собственно, и служат 45-ые Добровольцы.

Однако кабина истребителя — еще не вся игра. Так же, как и в Wing Commander'е, на борту авианосца у игрока есть собственная каюта и шкафчик, где висит форма, на которой навешаны награды. Шкафчик — один из важнейших элементов игры. Я бы даже сказал, ключевых. Если вам предстоит играть в этот шедевр Робертсовского творчества, то немало времени вы проведете, любуясь блестящими медальками.

На каждой миссии может присутствовать до ста кораблей, причем часть из них никакой смысловой нагрузки не несет, просто летают себе для наглядности.

Бродя по палубам Reliant'а, герой будет иметь возможность пообщаться с другими вояками и обслуживающим персоналом, почитать новости о том, что происходит на борту корабля, сводки с фронтов, информацию о последних политических событиях. Разумеется, будет знакомый всем игравшим

в «Коммадера» симулятор, где можно потренироваться.

Различных систем вооружения в игре предвидится около 20. В основном это вариации на тему лазера, различающиеся по мощности, дальности стрельбы, скорости перезарядки и всем подобным вещам. Например, один из лазеров надо предварительно заряжать, так что сила выстрела зависит от того, сколько времени была нажата кнопка. Поэтому становится важным определить тип корабля и его защитные системы, прежде чем нападать, для того, чтобы правильно выбрать нужное оружие. Мощность лазеров можно регулировать, распределяя энергию от реактора между разными системами вроде двигателя, радара или щитов. Что касается ракет, то их тут хоть отбавляй. Кроме обыкновенных, класса корабль-корабль, различающихся силой и способом наведения, существует еще ряд специализированных. «Прыжковая» ракета через некоторое время после вылета взрывается и образует портал, через который можно упрыгать подальше от места сражения. Изредка она используется и как боевое оружие — чтобы отправить врага куда-нибудь подальше. Некоторые ракеты не наносят повреждений вражескому кораблю, зато сильно бьют по его щитам, а другие излучают волны, мешающие работать оборудованию на машинах противника.

Что касается технической части игры, то о ней пока известно мало. Ясно, что 3D-ускоритель использоваться будет, однако обязателен он или нет, понять трудно. Ходят слухи, что когда у Эрина Робертса спрашивают, каковы минимальные требования по железу, он радостно заявляет, что это неважно! Как и в Wing Commander'е, тут главное не движок, а сюжет! Несмотря на то, что миссии линейны, вполне реально повлиять на происходящие события. Например, если вы уничтожите радарную станцию в одной миссии, то она гаратированно не появится в последующих, а следовательно, не сможет вызвать подкрепления. Будет даже выбор между двумя кораблями, которые необходимо защитить, причем оба спасти вам не удастся ни при каких условиях, а потеря каждого грозит серьезными осложнениями в войне. В каждой миссии будет несколько заданий, из которых, как правило, все выполнять не обязательно. Конечно, существует ряд ключевых моментов, где победа должна быть стопроцентной, однако это скорее исключение, чем правило. И самое главное: так как у каждого корабля задание свое, то даже в случае вашего проигрыша бой может быть выигран.

Одним из козырей игры обещают быть видеоэффекты, изображающие взрывы кораблей. Разумеется, самое красивое зрелище — взрыв корабля, пилотируемого вами. Может, это и издевательство, однако лично меня порадует, если у буржуинства будет на один истребитель меньше. Ну и, конечно, чем больше корабль, тем красивее он взрывается. После взрыва какого-нибудь крейсера по космосу еще долго будут летать обломки обшивки, детали интерьера и экипаж.

В игре есть мультиплеерный режим, которого так не хватало Wing Commander'ам, включающий в себя как игру через Интернет, так и бои по локальной сети. Однако, по словам самих создателей, deathmatch тут слабоват, так как превращается в одно большое месилово. Гораздо интереснее проходить сюжетную линию с тремя товарищами, которые могут прикрыть друг друга. И вообще живого человека с AI не сравнить.

Итак, данная игра сохранят лучшие традиции Wing Commander'а и при этом в ней исправлены основные недостатки предыдущих творений Робертсов. Лично я не сомневаюсь в успехе этого проекта (это мое мнение, если что, журнал не виноват), так как вообще всегда был поклонником игр такого типа вообще и Wing Commander'ов в частности. Радует, что, несмотря на уход из Origin, Робертсы не забросили своих летальных идей, так что жду выхода Starlancer'а и даже готов в него поиграть.

MG

Как всегда, масса внимания уделяется графике, в особенности всяческим сопровождающим разрушение эффектам. Причем чем больше объект, тем красочнее взрыв.

Если вы уничтожите радарную станцию в одной миссии, то она гаратированно не появится в последующих, а следовательно, не сможет вызвать подкрепления.

Переходы из одной точки пространства в другую внешне сделаны в лучших традициях «Вавилона 5». Конечно, никаких космических инсталляций с шипами тут нет, но видеоэффекты отменнейшие.

Внутренности базового авианосца сделаны в лучших традициях Wing Commander'ов. Тут есть и кабак (место для разговоров), и казарма (место для сэйва), и ангар, и симулятор, и масса чего еще.

Доктор Джонс снова на тропе войны

Indiana Jones and the Infernal Machine

Николай Панков aka Лыжник

Есть такая весьма неплохая компания под названием «ЛукасАртс». Славится она, во-первых, своими квестами, которые действительно получаются одними из лучших, а во-вторых — нежеланием расставаться с давно полюбившимися потребителю героями. Взять хотя бы недавно выпущенный фильм «Детские годы Дарта Вейдера», aka Phantom Menace, и последовавшие за ним игры на ту же тему. Любят они, обожают просто достать с запыленных полок какую-нибудь древнюю реликвию и воскресить ее. Прямо некроманты какие-то...

Паспорт

Жанр: action\adventure
Разработчик: LucasArts
Издатель: LucasArts
URL http://www.lucasarts.com
Дата выхода: третий квартал 1999 г.

На этот раз результатом поиска по архивам оказался человек, и сам любящий порыться на этих самых полках, — всемирно известный археолог Индиана Джонс. Судя по всему, еще одним поводом к воскрешению этого персонажа был успех его, так сказать, коллеги под названием Лара Крофт. Это видно не только из совпадения профессий подследственных, но и из жанра нового проекта LucasArts.

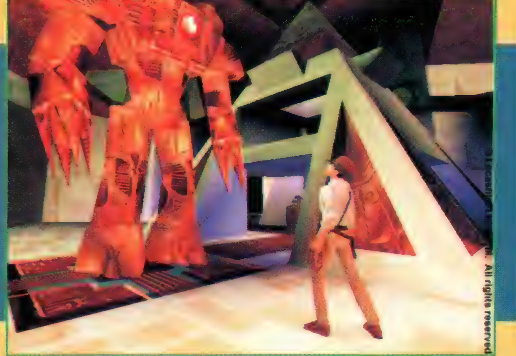
В глобальной идее об археологе-приключенце произошли некоторые изменения. Это, с одной стороны, конечно же хорошо, ибо разнообразие поощряется, но, с другой стороны, это наезд на нашу секретную службу, на милое сердцу каждого россиянина КГБ. Дело в том, что в игре произошла замена «крайнего». Раньше на этой должности всегда находились немецкие фашисты, которые всячески препятствовали археологическим изысканиям доктора Джонса. Меня, надо сказать, всегда удивлял такой выбор врага. Ну я понимаю, что, конечно, тогда прошло не так уж много времени после Второй мировой и гнев еще не утих, но зачем же его было подогревать? Брали бы пример с Джеймса Бонда: тот уже давно стрелял бородатых дядек в ушанках. Так вот, теперь, когда в фильмах в роли врага оказались наркосиндикаты, LucasArts назначила крайними наших ни в чем не повинных комитетчиков.

Теперь, когда в фильмах в роли врага оказались наркосиндикаты, LucasArts назначила крайними наших ни в чем не повинных комитетчиков.

Итак, сюжет игры. Когда точно происходит действие, пока не ясно. Комитет государственной безопасности где-то обнаруживает древний артефакт. Вот ведь делать кэгэбэшникам больше нечего, кроме как искать какие-то неясные устройства, созданные в незапамятные времена непонятной цивилизацией. Машина невиданной доселе мощности, которую даже измерить-то нельзя, занимается тем, что открывает двери. Ну в смысле не двери в коридор там или еще куда, а двери между измерениями, то есть неизвестно куда ведущие. Надо сказать, это именно то, что нужно КГБ — открыть дверь неизвестно куда. Очевидно, чтобы спрятать туда золото партии... И, разумеется, остановить наш доблестный Комитет может только Индиана Джонс, потому что если эта межмировая калитка попадет в плохие руки, то неминуемо быть беде. Какой конкретно беде быть — не уточняется. Очевидно, чтобы не пугать потенциальных покупателей будущей игры. Должно быть, нехорошие Советы смоются в другое измерение и бросят всех тут. Ничего другого на ум не приходит.

Собственно игра будет представлять собой нечто вроде

Не легковато ли оделся доктор Джонс для борьбы с кэгэбэшниками на просторах Сибири? Это ж вам не фашистов в Африке обманывать, тут и простудиться недолго...



«Томб Райдера». В смысле, 3D-action от третьего лица с примесью приключений. Доктор Джонс, как ему и положено, будет бегать по разным лабиринтам и прочим помещениям, уворачиваясь от летящих в него заточенных металлических предметов, обходя ямы-ловушки и стараясь не наступать на незнакомые кнопки в полу. Однако, в отличие от предыдущих игр с участием этого археолога, врагов тут не в пример больше. И их обязательно нужно убивать, в том и смысл игры. Среди врагов будут всяческие дикие животные, неизвестного происхождения чудовища и, разумеется, агенты КГБ. Ну и, конечно, Джонсу придется решить несколько головоломок, которые, впрочем, покажутся ему немного знакомыми, а также вволю попрыгать по пересеченной местности. Без хлыста дело не обошлось. Ну какой же, право, доктор Джонс — и без хлыста?! Этим ценным инструментом можно пользоваться как лассо, чтобы, к примеру, перебраться через пропасть, а можно употребить и по прямому назначению, то есть непосредственно на голове противника.

Экая незадача. Вам бы удочки, доктор, сматывать надо, а не потрясать пистолетиком перед ледяным чудищем. Это ж вам не комитетчик какой, этого пистолетом не проймешь, тут огнемет нужен.

Мультиплеера, судя по всему, не предвидится. По крайней мере, на данный момент таких планов нет. Графика обещает быть навороченной, так что 3D-акселератор игре необходим. Что-то LucasArts пока скрывает, хотя, если принять во внимание, что откровенных провалов у этой компании почти не было, игра может получиться неплохой. Если разработчики учтут недостатки первого своего блина в жанре 3D-снаружи, то на «Джонса» надо будет посмотреть. Хотя бы из уважения к имени компании-производителя. MG

Разумеется, остановить наш доблестный Комитет может только Индиана Джонс.

3D-анимэкшн

Oni

Роман Шиленко

Bungie Software, автор популярной серии Myth, по каким-то причинам не захотела на скорую руку лепить третью часть и приняла решение о развертывании работ над игрой, принадлежащей совсем новому для нее жанру 3D-экшн, а чтобы ее голос в этом сегменте рынка был услышан, положила в основу графики японский стиль «анимэ». В общем, это примерно как корейский соевый соус в кулинарии, то есть очень на любителя.

Паспорт

Жанр:	3D action
Разработчик:	Bungie Software
Издатель:	Bungie Software
URL	http://www.bundie.com
Дата выхода:	конец 99-го

В далеком детстве, изрядный кусок которого был проведен в одной из североафриканских стран, я смотрел бесконечные японские мультики в жанре «анимэ». Помню, в одной из таких «детских мыльных» мульт-опер все время жестоко и кроваво воевали разнообразные насекомые, люди иногда подбадривали их дозами дихлофоса, но заканчивалось все неизменным полетом маленькой пчелки, заливавшей поле битвы морем слез, и жалостливым музыкальным сопровождением. Родители еле успевали подносить детям носовые платки. И теперь я вздрагиваю всякий раз, когда слышу слово «анимэ» или вижу его проявления. Говоря словами группы «ЧИЖ и Со»: «Вот такая вот музыка, такая [ой] вечная молодость...»

Идея игры родилась в умах молодого сан-хосинского (или сан-хосевого?) отделения Bungie после

просмотра трех фильмов: «Ghost in the Shell», французского варианта «Никиты» и «Кулака ярости». Ее действие происходит в недалеком 2032 г. Высокие технологии, огромные перенаселенные города, мегакорпорации и никакая экология — довольно стандартное предсказание будущего нашей планеты. Главный герой игры — женщина по имени Коноко, талантливый оперативник спецотряда по борьбе с технологическими преступлениями, целью которой является одиночное проникновение в криминальный синдикат и полный его развал. Такой вот своеобразный японский ответ Ларе Крофт. Кстати, слово «oni» в японском языке означает что-то типа демона, духа или призрака, но какое отношение потусторонние силы имеют к сюжету, не совсем понятно. То ли Коноко призвана стать «ужасом, летящим на крыльях ночи» для мафиози будущего, то ли есть какие-то темные страницы в ее прошлом, которые будут открываться по мере прохождения.

Сами авторы причисляют свое детище к лику «фул-контактных экшнов». «Фул» в данном случае, расшифровывается как свобода выбора средств ведения боя: Коноко одинаково хорошо владеет ударной и бросковой техникой одного из восточных единоборств, огнестрельным оружием, метанием бытовых предметов (стульев, цветочных горшков и вообще всего, что попадает под ее горячую руку), разбирается во взрывчатке.

Коноко работает в отряде Tech Crimes Task Force, стоящего на страже Закона в середине 21-го века. Если навороченная экипировка бойцов отряда и кажется излишней, то только до первой встречи с гангстерами синдиката.

Однако убивать всех врагов подряд не требуется и иногда можно тихо-мирно перекурить в темном закоулке, пока группа бойцов противника не завернет за угол. Из тех же темных мест удобно нападать на отдельных зазевавшихся врагов с целью быстрого переламывания шеи. Если надоело ходить без оружия, можно выбить себе подходящий ствол из рук оппонента. Лишь бы он не успел разрядить его в вас. Доступный для использования боезапас рассчитан таким образом, чтобы сбалансировать рукопашную и вооруженный комбат. Собственно, эта смесь, по мнению авторов, является главным козырем Oni в борьбе за место под солнцем на рынке. Раскладка клавиатуры для обоих видов комбата одинакова и совпадает с аналогичной раскладкой в 3D-шутерах от первого лица. Разница в том, что добавлены две кнопки для ударов рукой и ногой. Комбинации этих кнопок со стрелками, single- и double-кликами мыши, плюс кувырки, прыжки и другие телодвижения обеспечивают большое разнообразие приемов, причем некоторые из них Коноко откроет уже по ходу игры.

В плане графики Bungie также приготовила сюрприз, выделяющий ее из толпы конкурентов. Дело не только в стиле «анимэ», но и в самой технологии его подачи (кстати, графический энджин разрабатывался в недрах компании с нуля). Представьте себя играющим в экшн типа Tomb Raider; допустим, вам надо совершить кувырок с последующим прыжком. Вы жмете на соответствующие клавиши, просматриваете полностью (!) анимацию кувырка, а затем анимацию прыжка. Одно действие четко отделено от другого. А графический движок Oni вовсю пользуется алгоритмами интерполяции, что позволяет не только плавно переходить от одной анимации к другой, но и начинать этот переход СРАЗУ после нажатия комбинации клавиш. Это значит, что исчезают задержки, вызванные необходимостью проигрывать предыдущую анимацию до конца, и герой начинает заметно быстрее реагировать на ваши удары по клавиатуре и мышке.

Знакомься, геймер, это Коноко, твоя новая инкарнация в мире экшн. Не смотри что женщина — стреляет и машет руками-ногами она (то есть, ты) так, что только успевай считать трупы.

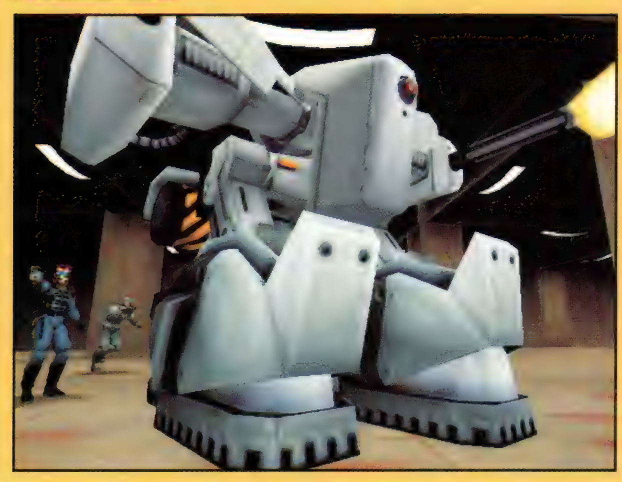
Высокие технологии, огромные перенаселенные города, мегакорпорации и никакая экология — довольно стандартное предсказание будущего нашей планеты.

Трудно сказать, «кто, с кем, когда и от кого» в этой мясорубке, но похоже, что механический монстр обиделся на человекообразных и стал косить всех без разбора.

Возможность биться как голыми руками, так и будучи вооруженным до зубов, призвана стать тараном для игры на экшн-рынке.

Проблемой экшнов от третьего лица является камера и углы, под которыми она норовит устроиться. Ей, может быть, такие углы и подходят, но вот играющему приходится нелегко. Например, подобная кривая камера была в Star Wars I: The Phantom Menace. Этих проблем Bungie постарается избежать, чему в немалой степени должен

Громила в бейсболке — одно из самых невинных и примитивных созданий в игре. После нескольких секунд боя с Коноко в живых останется только бейсболка.



Огромных размеров робот с торчащими изо всех дыр стволами смотрится тут довольно неуместо, но философствовать некогда — самое время делать ноги.

поспособствовать опыт, полученный в процессе написания Myth и Myth 2.

Про различные «фишки» типа неоновых огней города, реальных теней, отражений в лужах и окнах можно не рассказывать, так как они давно стали стандартом для экшнов. Но красота требует жертв — игре необходим 3D-ускоритель. Создатели обещают поддержку трех API: Glide, OpenGL и Rave на платформах PC и Mac.

Игровые уровни Oni уникальны тем, что над их созданием трудилась команда всамделишных архитекторов города Сан-Хосе, вовсю применявшая для этого CADы. С одной стороны, все замечательно, дома выглядят до жути реальными и правильными...

А с другой, сложность процесса делает практически невозможным создание собственных уровней. По крайней мере сама фирма уже объявила, что не собирается выпускать никакого редактора уровней. Остается надеяться, что фанаты завалят ее руководство просьбами о выпуске дополнительного набора уровней, и тогда той команде архитекторов удастся еще немного подзаработать. После того, как специалисты спроектировали все игровые здания, за дело взялись дизайнеры, чтобы подогнать виртуальность под «анимэ»'шный геймплэй. Физический движок дополняет эту конструкцию возможностью выбивать двери и окна, опрокидывать и метать предметы мебели. Он же добавляет в игру «вертикальность», то есть комбат можно устраивать не только на земле, но и на разных этажах зданий и крышах. Сингловые уровни сделаны большими и просторными, чтобы было где развернуться, спрятаться и дать некоторую свободу в выборе маршрута прохождения. Мультиплейерные уровни, наоборот, компактны и ареноподобны.

!

Игровые уровни Oni уникальны тем, что над их созданием трудилась команда всамделишных архитекторов города Сан-Хосе, вовсю применявшая для этого CADы.

Вражеские ряды представлены ниндзями и бойцами различных весовых категорий, степеней вооруженности и защиты. Как таковых NPC в игре нет, поскольку сюжетная линия весьма прозрачная, и парой слов можно перекинуться либо с другими солдатами вашего спецподразделения, либо с местными мафиози, находящимися при смерти.

Преступный синдикат широко использует небольшие скорострельные автоматы. Что ж, будем бить врага его же оружием.

Всего предполагается задействовать около сотни враждебно или дружелюбно настроенных персонажей. По части разумности противника Bungie обещает догнать и перегнать Thief. Враги болтают между собой (и болтают по делу!), способны на коллективные действия, умеют строить баррикады и прятаться за мебелью. А при отступлении не стесняются звать на помощь (фу, как неспортивно). Если же

стратегическим отступлением заняты вы, то они с радостью будут вас преследовать по всем подвалам, этажам, лестницам и лифтам, пока не потеряют из вида — тут пригодится способность Коноко опрокидывать шкафы для торможения погони.

Из мультплейерной части, которой уделяется особое и совсем не маленькое внимание, готова пока только игра по локальной сети. Режимы стандартные — deathmatch и cooperative, но играть в них можно за любого персонажа, а не только за бойцов специального отряда.

Скорее всего, следует ожидать поддержки игры через Internet на сервере Bungie.Net и появления каких-то новых, ориентированных на Internet режимов.

Один раз компании уже удалось стремительно ворваться на рынок и завоевать сердца геймеров. Этот опыт в сочетании с оригинальными «фичами» (стиль графики, смесь ручного и вооруженного рукопашного комбата, технология интерполяции) и фоновой музыкой в стиле техно вполне может позволить ей повторить тот успех. Вот только ждать релиза еще очень долго. MG

Расшибайте коленки виртуально!

TrickStyle

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Гоночных симуляторов и аркад за последнее время появилось немало, а на очереди и того больше. И на чем только не предлагают в них прокатиться — и на супердорогих спортивных автомобилях, и на мотоциклах, и даже на самом модном средстве передвижения последнего месяца — поде из первого эпизода «Звездных войн»! Но это все очень сложные устройства, большей частью недоступные, поэтому простая роликовая доска, пусть и видоизмененная, потерявшая колеса и получившая антигравитационный двигатель, выглядит куда привлекательнее, а уж какие штучки с ней можно проделывать — ни одной громоздкой машине и не снилось.

Есть, конечно, самоотверженные люди, не просиживающие все дни напролет за компьютером, а бросающие вызов законам природы и со скейтом в руках (или в ногах) штурмующие всевозможные препятствия или простые городские ступеньки и перила. Это занятие, прямо скажем, экстремальное, и не каждому понравится получать ссадины да ушибы, а то и что-нибудь похуже. Поэтому и появилась идея перевести все эти умопомрачительные перевороты, подскоки и полеты в компьютерную форму.

В принципе TrickStyle — это гонка. Игрок должен проехать от старта до финиша, достаточно вольно выбирая маршрут через большой город будущего. Но главное внимание надо все-таки уделять не прохождению трассы, а исполнению различных трюков, за которые и будет присуждаться победа. Трюки, а их в игре около полусотни, реализуются с помощью определенных комбинаций клавиш, что немного напоминает менее протяженные в пространстве игры — файтинги, и зависят от скорости вашего скейта и наличия подходящего уступа или кромки трассы.

А это что за мужик дорогу перебегает? Может, ему жить и надоело, но мне-то нет!

Чтобы придать большую наглядность всем движениям, разработчики придумали оригинальный эффект: за скейтом остается яркий светящийся след, пропадающий только спустя небольшой промежуток времени и четко отображающий траекторию, по которой вы ехали. Глядя на него, иногда становится непонятно, как такое получилось, но переплетенный и завязанный в узелок след определенно доказывает, что трюк удался.

В наше время достичь таких высот мастерства, как у участников гонок, было бы трудно (даже забыв про некоторые попросту фантастические элементы). Все-таки у каждого человека есть и другие дела помимо скейтинга. А вот в будущем эта проблема решена: мир полностью автоматизирован, все повседневные заботы с людей сняты, и можно без оглядки отдаться любимому занятию.

В принципе TrickStyle — это гонка. Игрок должен проехать от старта до финиша, достаточно вольно выбирая маршрут через большой город будущего.

Огромные города стали аренами для развлечений и спорта. Под проведение мировых соревнований, участником которых

Переворот прогнувшись. Чтобы выполнить этот элемент на реальной трассе, нужно хорошенько потренироваться на Велодроме.

Когда выполняете этот трюк, главное правильно учесть скорость ветра и постараться не зацепиться за ветки деревьев.

Сто миль в час — вполне достаточная скорость, чтобы удержаться на гладкой вертикальной стене.

Так вот о каких сюрпризах меня предупреждали! Интересно, кто же это придумал поставить на трассе стекла?

вы и являетесь, отданы Лондон, Нью-Йорк и Токио.
А тренироваться и изучать новые приемы можно на Велодроме, специально отведенном для этого месте.

Являясь по сути приставочной игрой, TrickStyle обладает простым управлением и легким и понятным интерфейсом. Но что немедленно определяет ее как игру для PC — это наличие многопользовательского режима. Каждый сможет соединиться друг с другом по модему, через нуль-модемный кабель или по сети и устроить напряженную гонку, где пришедший первым еще не победитель.

Совсем забыл упомянуть про одну маленькую деталь, наверное, из-за своей малой кровожадности. Участвуя в гонке, вы можете расправляться со своими оппонентами весьма неспортивными приемами, выталкивая их прочь с трассы. Естественно, они тоже в долгу не останутся, поэтому, ступив на сей скользкий путь, всегда будьте настороже.

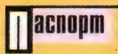
И никогда не забывайте о главной цели, которую преследовали разработчики: доставить игрокам максимальное удовольствие. Именно в этой игре принцип «главное — не победа, главное — участие» как никогда верен. Даже не выиграв гонку, вы останетесь довольными проделанными пируэтами и, конечно же, проедете трассу еще раз, чтобы, исполнив что-то практически невозможное, уже без особых проблем стать победителем.

Над Европой тучи ходят хмуро...

Flight Combat: Thunder over Europe

Кое-кто утверждает, что двигателем прогресса является лень. Мол, заломало человечество ходить пешком, и какая-то светлая голова придумала колесо. Есть теория, что прогрессом движет не лень, а конкуренция, желание быть лучше других. Flight Combat — весьма прогрессивная игра. В истоках ее появления на плотно забитом рынке авиасимов хватает и лени, и конкуренции. Эта игра просто не могла не появиться.

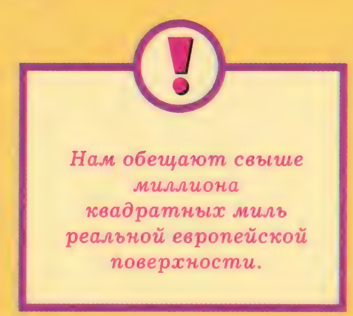
**Юрий Салтыков
ака Битник**



Паспорт

Жанр: авиационный симулятор
Разработчик: Looking Glass Studios
URL http://www.nfctoe.com
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: осень 1999 г.

Раньше Looking Glass со своим Flight Unlimited вполне комфортно себя чувствовала. Ее единственным реальным конкурентом был Microsoft Flight Simulator, больше гражданскими самолетами никто и не занимался. У каждой из серий был свой круг почитателей. Кому-то подавай почти взаправдашний «Боинг-747», а кому-то позарез нужна графика покрасивше. Но с выпуском боевого симулятора от Microsoft ситуация несколько изменилась. Стало очевидно, что полетать-пострелять хочет куда больше народу, чем просто полетать. Да и взаимореклама боевой и гражданской частей майкрософтовского творения выразилась во вполне ощутимом долларовом эквиваленте. В результате выхода MFS 2000 ждут как манны небесной, а о готовящемся выпуске следующей серии Flight Unlimited мало что слышно. Этой осенью империя Electronic Arts (а именно она является сейчас издателем Looking Glass) готовится нанести ответный удар.



Нам обещают свыше миллиона квадратных миль реальной европейской поверхности.

Итак, Flight Combat: Thunder over Europe — милитаризованный потомок Flight Unlimited, боевой авиасим времен Второй мировой. Естественно, движок используется от старшего товарища (пример Microsoft заразителен). К чести разработчиков надо сказать, что многие части графического движка взяты уже от нового, еще не вышедшего Flight Unlimited. К примеру, полностью переработана часть, отвечающая за землю. Нам обещают свыше миллиона квадратных миль реальной европейской поверхности. Горы будут там, где они действительно есть, а реки потекут по своим естественным руслам, мимо городов и деревень, которые в реальности существовали в сороковых годах. Причем историческая реальность не ограничивается местом вашего очередного полетного задания, а охватывает весь театр

военных действий от Лондона до Берлина.

Круто, конечно, но сколько же это великолепие места на винте потребует? В отличие от изначально бессюжетного гражданского симулятора, в боевом нужен какой-никакой сюжет или хотя бы просто система организации полетных заданий. На мой взгляд, с этим разработчики тоже не перетрудились. Многие вещи скрываются за малопонятными терминами типа «полудинамическая кампания». Я так и не понял, в чем этот полудинамизм заключается. То ли это набор заранее полностью сгенерированных миссий, переходы между которыми будут определяться нашими полетными успехами. То ли это жестко зашитая сюжетная линия из некоего количества боевых вылетов, во время которых сами полетные условия и набор врагов будут генериться каждый раз заново. В тех же случаях, когда из многочисленных обещаний разработчиков можно было извлечь зерно конкретной информации, на меня так и накатывала волна ностальгии. Уши таких древних хитов, как Aces over Europe и Battle of Britain торчат из-за спины Flight Combat со всех сторон. Опять же непонятно, считают ли парни из Looking Glass, что видевшие те игрушки уже повымерли, как динозавры, и в плагиате их не уличат или, наоборот, хотят пролить бальзам приятных воспоминаний на наши динозаврские души.

Сам жанр боевого авиационного симулятора настолько пропахан игроделами вдоль и поперек, что придумать что-нибудь кардинально новое, мне кажется, уже просто невозможно. Игры отличаются, кроме качества графики и реализации полетной модели, лишь разными подмножествами реализованных фич, примочек и наворотов. Рассмотрим же поподробней, что нам обещают разработчики Flight Combat.

Про исторически и топографически реальную поверхность земли я уже упоминал. Для пущего реализма земля сделана еще и слегка динамической, в смысле, что она хранит следы наших и не наших бомбардировок и прочих боевых действий. Так что, если вам, спасая свой Юнкерс от наглых Спитфайров, пришлось побросать бомбы куда попало, то в следующий раз при пролете над этим же местом вы будете наблюдать воронки от бомб посреди поля. Можете считать их вечным укором себе. Я лично намерен считать их укором истребителям прикрытия и тупому командованию, если этого самого прикрытия и вовсе не было. Наземные цели, если они по природе своей способны двигаться, будут двигаться. Танки будут ползать, а корабли, соответственно, плавать, что очень правильно.

Графика обещана такая, что круче могут быть только Гималаи. Самолеты будут представлены не просто полигонными моделями, а super high polygon models, перевести это иначе, чем супер-пупер, у меня рука не поднимается. Все, от кокпита изнутри до боевой раскраски снаружи, скопировано с реальных самолетов и уточнялось по реальной технической документации и материалам полетных испытаний. Даже знаки принадлежности к боевому соединению взяты не от балды, а из архивных материалов. Для эстетов добавлена возможность самостоятельно раскрасить себе, то бишь своей боевой машине, нос и хвост. Все подвижные у реального самолета в полете части — шасси, закрылки, воздушные тормоза у пикирующих бомбардировщиков, рули высоты и направления — будут двигаться в соответствии с предпринимаемыми пилотом действиями и в игре. Учитывая, что в сороковых годах пилоты еще не стреляли ракетами по сопернику с расстояния в 20 миль, а крутили виражи крыло к крылу, такая обстоятельность в отображении движущихся плоскостей может весьма помочь заранее подготовиться к вражескому маневру (учитывая изменение положения его оперения).

Комфортабельная кабина с видом на Париж. А вот меня мучает вопрос: раз нам обещают все такое настоящее, то можно ли пролететь между опорами Эйфелевой башни? Обязательно попробую.

Ju-88 на фоне земли только кресты и выдают. Раскраска соответствует реальной. Нравятся мне и струи выхлопных газов за каждым из двигателей. Вроде бы мелочь, а приятно, что и об этом разработчики подумали.

Все, от кокпита изнутри до боевой раскраски снаружи, скопировано с реальных самолетов и уточнялось по реальной технической документации и материалам полетных испытаний.

Есть в игре и рекордер, дающий возможность записать свой полет. К рекордеру приложен редактор, позволяющий из уже готовой записи полета сделать целый фильм — со сменой ракурсов, плавными наездами и отъездами камеры и даже с добавлением текстовых комментариев. Забавно, возможно, кто-то станет проводить за монтажом своих рекламных роликов больше времени, чем в полете. Я же лично предпочел бы редактор миссий, а вот о нем как раз ничего и не сказано. Жаль.

В архивах разработчики рылись не только ради правдоподобной внешности машин. Под обшивкой у них тоже все, как у реальных прообразов. Для нас это означает реалистичную картину боевых по-

Весь интерфейс всяких там меню выдержан в едином стиле военных плакатов сороковых годов. Очень мило и чем-то неуловимо напоминает Fallout.

вреждений. Если вам попали туда, где проходит маслопровод, то его у вас и пробьет. Причем учитывается даже тип поразившего боеприпаса. Если это был шрапнельный осколок, то со временем от потери масла просто заклинит мотор, а если это была зажигательная пуля, то ваши последние мгновения в падающем самолете скрасит еще и живописный пожар.

Согласно современным требованиям, будет реализован и многопользовательский режим, до 32 игроков по локалке или через Internet. Причем на больших бомбардировщиках можно будет полетать сразу вмногером. Кто-то за пилота, остальные за стрелков на турелях. О штурманах, отвечающих за бомбометание, ничего не слышно, похоже, их не будет. Форменное безобразие, даже в древней Battle of Britain можно было самолично поштурманить. К игре через Internet авторы относятся с большой серьезностью: если кто-то из ваших партнеров упал с линии, то его место сразу займет настраиваемый AI. Не сильно я верю в возможности компьютерных ведомых, но это все таки-лучше, чем если бы из-за плохой телефонной линии ведомый пошел колом в землю или просто исчез.

Игра будет состоять из двух больших кампаний. Битва за Британию в 1940 и защита Рейха в 1943. Можно играть за любую сторону, летать на более чем 20 типах самолетов, так что на самом деле кампаний, как минимум, пара десятков. Для тех, кому и этого мало, есть режим instant action. Тут представлены все стандартные задания: бомбометания по наземным и морским целям, сопровождение и перехват бомбардировщиков, патрулирование воздушного пространства, дуэли на истребителях и групповые схватки. Учитывая, что все это может происходить как днем, так и ночью, да еще и в разных погодных условиях, должно хватить надолго.

Теперь о том, на чем можно полетать. Набор достаточно стандартный: 109-й Мессер, Фоккер-190, Спитфайр, Мустанг. Из бомбардировщиков представлены Ju-87, Ju-88 и He-111 с немецкой стороны и B-17 с B-24 со стороны союзников. Будет и несколько экзотических экземпляров, в частности Me-163 и Me-262. Некоторые самолеты будут представлены в нескольких модификациях, поэтому играющему доступно, как минимум, 24 летательных аппарата. У меня создалось впечатление, что в игре будет реализован механизм подключения новых машин, так что список не окончательный. Расстраивает меня пока только полное отсутствие упоминаний моего личного любимца — 110-го «мессершмитт». Весьма интересен раздел, посвященный включенным в игру самолетам на ее официальном сайте www.fctoe.com. Там, кроме фотографий и характеристик, приведена и история создания и модификации всех машин — небольшая, но весьма качественная подборка ссылок для любителей компьютерных авиасимов и истории авиации. Рекомендую.

Подводя итоги, можно сказать, что для всех, кто, как и я, предпочитает пушку ракете, а посадку на глаз — приводу ILS, эта игра, похоже, будет must have. Остальным после релиза стоит хотя бы ознакомиться. Лично меня больше всего привлекают большие бомбардировщики. Истребительных симуляторов полно, а вот бомберам как-то не везет. И вообще, даешь больше симов доreaктивной эры! Поршневая авиация — рулез форева! Опять же, не думаю, что авторы ограничатся одной игрой. Скорей всего, если первенец будет успешным, пойдут расширения и сиквелы, всякие там Thunder over Pacific. А там, глядишь, и до Thunder over Russia дело дойдет. Хочу!!!

MG

Летит, как в песне, «на честном слове и на одном крыле». Далеко не улетит. Это не злорадство, а констатация факта. А бомбардировщики я люблю, именно вот такие, а не пикирующие. Для точного попадания при высотном бомбометании с горизонтального полета нужно куда больше чутья, чем при нырянии к земле. Динамики, конечно, поменьше, а вот чувство удовлетворения при точном попадании куда глубже.

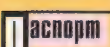
Новые козни злых приставочных магов

Septerra Core: Legacy of the Creator

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Еще совсем недавно малознакомый пользователям PC мир приставочных игр продолжает все настойчивее проникать на их винчестеры. Вместе со специфическими особенностями, вроде хитрой системы сохранения текущей игры (а то и вообще без такой возможности) и упрощенного интерфейса, требующего для работы только две-три клавиши, даже при наборе имени, с консолей приходят совершенно новые идеи и приемы, заставляющие крепко задуматься, куда катится PC'шный игровой мир, выпускающий очередной сырой клон или продолжение успешной серии с последующим немереным количеством патчей.

Паспорт

Жанр:	RPG
Разработчик:	Valkyrie Studios
Издатель:	TopWare
	http://www.septerracore.com
Дата выхода:	осень 1999 г.

Нет, приставки тоже не ангелы, клономания и на них развита достаточно сильно (может, даже сильнее, чем на компьютерах), но до нас они не доходят в таких количествах, и чувства пресыщения пока не возникает. Самый странный, самый необычный жанр на приставках, имеющий значительные отличия от своего PC'шного тезки, — жанр ролевых игр. Если подумать, так и не совсем это RPG, скорее, особый вид квеста, но не будем заниматься классификацией, тем более, что многие компьютерные RPG, появившиеся за последнее

время, тоже не заботятся о чистоте жанра. Важно, что, вдохновленные успехом Final Fantasy VII, TopWare и Valkyrie Studios решились предложить на суд игроков новую анимэ-RPG под названием Septerra Core: Legacy of the Creator.

Как видно из названия, в основе игры лежит особый мир Septerra, разделенный на семь земель, а точнее, на семь уровней (только не путайте с игровыми уровнями!). Как обычно, несколько тысячелетий назад жил да был Создатель, который придумал хитрую систему континентов, плавающих на различной высоте от ядра и образующих семь концентрических оболочек.

Ядро (The Core) — это огромный биокомпьютер, следящий за состоянием мира и поддерживающий его стабильность. Со всеми оболочками его связывает центральная ось, одновременно являющаяся и генератором энергии, за счет которой работает Ядро. Избыток этой энергии излучается в особом виде, называемом Core Power, которая используется в оружии, средствах передвижения, а главное — в заклинаниях на всех континентах мира.

Ядро защищает алмазная оболочка, которую ни один человек не в силах разрушить, даже используя самое мощное оружие. Но раз в сто лет все верхние земли выстраиваются особым образом, и в самый центр Септерры проникает тонкий луч света, который запускает особый механизм, открывающий доступ к Ядру. И тот, у кого есть Ключи, сможет завладеть Ядром, получить неограниченную власть над миром и попасть в мифическое Небесное Королевство.

Внешняя — первая — оболочка получает от солнца максимум света и тепла. Но земли здесь в основном пустынны, изредка в них встречаются высокие (из-за малого притяжения) растения и блеклые насекомые. Людей, живущих на внешней оболочке, называют Избранными. Они научились добывать энергию с помощью осевого генератора и за счет этого значительно опережают по технологическому развитию все остальные народы. На нижние уровни попадает только то, что оказалось ненужным Избранным, — в основном всякое старье и хлам.

По мрачным улицам Базара, города на четвертой оболочке, лучше по одному не ходить. Здесь убьют — и имени не спросят.

Короткая зима на третьей оболочке скоро кончится. Солнце уже выглядывает из-за громад верхних континентов.

На континентах второй оболочки можно встретить и пустыни, и густые леса. В них обитают разнообразные животные и растения. Встречаются опасные хищники, готовые напасть и на человека. Особенно осторожным надо быть с шестиногими крабоподобными жуками, иначе очень быстро окажешься разорванным их острыми клешнями.

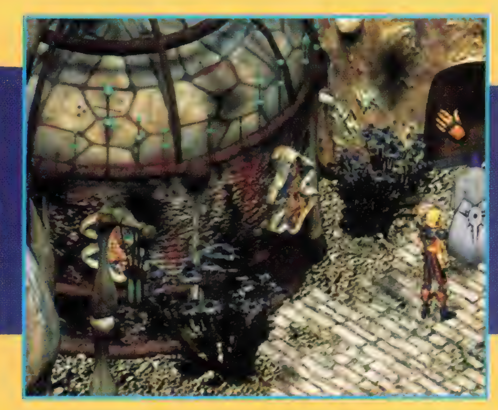
На этой оболочке расположен город Oasis, построенный вокруг загадочной фабрики. Населяют его сборщики всякой железной рухляди, попавшей сюда от Избранных. Найденный металл расплавляется и отсылается на фабрику, но зачем это нужно, никому не известно. Просто так заведено испокон веков.

Третья оболочка — в основном горная страна, покрытая лесами. Несколько раз в год, когда верхние континенты закрывают солнце и с гор дуют холодные ветры, наступает короткая, но суровая зима. Начинаются обильные снегопады и сильные морозы. Такие тяжелые условия сказались на растительном и животном мире — выжить смогли только самые приспособленные.

Кроме тяжелого климата, есть здесь и кое-что похуже. В наследство от некромансеров осталось проклятье, оживляющее мертвецов. Для защиты от них города окружены стенами. Бродить ночью по открытым пространствам не рекомендуется.

Резко отличается от предыдущей четвертая оболочка. Здесь жарко и влажно. Всю территорию заняли непроходимые джунгли. Люди

По некоторым оценкам, мир Septerra Core по размеру эквивалентен Baldur's Gate.



Одна из улиц города Избранных. На других континентах редко встречаются нормальные дома, чаще — развалюхи и жалкие землянки.

В этой таверне можно оставить тех компаньонов, которые не пойдут с вами выполнять очередное задание. Место более или менее безопасное, так что с ними ничего не случится.

Оазис — родной город Майи. На его улицах можно встретить только очень старых или очень молодых людей — такова плата за соседство с воинствующими Избранными, часто устраивающими перестрелки в непосредственной близости от Оазиса.

Древний храм Семи Ветров — одно из напоминаний о стародавних временах, когда Мардук, сын Создателя, победил демона Гемму и отобрал у него украденные Ключи к Ядру.

живут в большом, протянувшемся вдоль экватора городе и занимаются в основном торговлей. Этому способствует положение континента — как раз в середине всей системы, что одинаково удобно и для верхних, и для нижних жителей. Чего здесь нет, так это закона. В городе царит полная анархия, налоги никто не платит, а со своими обидчиками рассчитываются с помощью наемных убийц.

Пятая оболочка разделена на два враждующих лагеря. Две вроде бы демократические страны только и заняты созданием мощного вооружения, способного быстро уничтожать противника. На это тратятся все деньги, получаемые за счет торговли полезными ископаемыми, добытыми на нижних уровнях.

Далее находится пиратский рай. Удобно расположенная на пути караванов, везущих драгоценную руду, шестая оболочка стала прибежищем изгоев прочих наций, преступников всех мастей и не брезгующих никакой работой наемников. Рабство и похищения людей — обычное явление. Правит здесь только сила, и банды постоянно борются за контроль над территориями и друг над другом.

Каждый из ваших компаньонов обладает уникальным характером, владеет различными навыками и может самым неожиданным образом повести себя в какой-нибудь особенной ситуации.

Седьмая оболочка расположена в непосредственной близости от Ядра. Сильное излучение и мощная гравитация превратили местных жителей в мутантов. Постоянная темнота отняла у них зрение, дав взамен способность чувствовать окружающий мир, мысленно проникая даже под поверхность земли, благодаря чему местные жители с легкостью находят полезные ископаемые, за что и поплатились, попав в рабство.

Технология мира основана на использовании биотехники. Для перемещения с оболочки на оболочку используются хелгаки — живые существа, способные летать. У Избранных они специально выращиваются, чтобы превратиться в боевой корабль, защищенный мощной броней и оборудованный грозным вооружением, на других континентах хелгаков могут просто облепить обычной броней и поставить пушки, а на третьих используются примитивные гондолы, прикрепляемые к телу животного. Пираты, естественно, просто воруют корабли у всех наций и составляют из добычи свой разномастный флот.

Вот в такой мир переносит нас фантазия авторов. А начинается все с того, что Лорд Избранных Доскиас решает стать самым могущественным человеком на Септерре. Для этого ему нужно добраться до Ядра. Но вот что плохо: ждать, когда доступ к Ядру будет открыт, — слишком долго, и Доскиас решает самолично выстроить континенты так, чтобы свет смог достичь самого последнего уровня. Какие катастрофические последствия это влечет, догадаться нетрудно.

Противостоять этим разрушительным планам предстоит вам, выступив в роли Майи, собирательницы металлолома со второй оболочки. Ваша задача — предупредить всех о надвигающейся опасности и в боях отстоять жизнь и свободу.

Для выполнения этой ответственной миссии вам в помощь выделено восемь союзников: Грабб, Корган, Лед, Селина, Арайм, Баду, киборг Лобо и робот Раннер. Однако с вами могут пойти только двое из них, остальные в это время будут отдыхать в тавернах или ждать вашего возвращения в условленном месте. Каждый из ваших компаньонов обладает уникальным характером, владеет различными навыками и может самым неожиданным образом повести себя в какой-нибудь особенной ситуации. На полную их преданность нельзя надеяться: если что-то им не понравится, они поступят так, как желают, и предадут, если им это покажется необходимым.

Игра состоит из множества заданий, часть которых являются ключевыми, а часть — побочными, не обязательными для прохождения всей игры. Но именно они представляют наибольший интерес. Их сложность заметно выше, и дополнительные условия заставляют крепко задуматься над решением. Например, один из квестов решается только при подмоге со стороны Коргана и Селины, люто ненавидящих друг друга, так как войска под предводительством Селины уничтожили народ Коргана. Не уследишь — и они передерутся друг с другом.

По-особенному в игре работает магия. Чтобы сотворить заклинание, нужно скомбинировать определенным образом Карты Судьбы. Всего таких комбинаций более ста, так что имеется простор для экспериментов. Сила заклинания зависит от персонажа, который его произносит, и от накопленной энергии Ядра.

Режим боя в Septerra Core тоже отличен от обычных походового или боя в реальном времени. В начале практически всегда можно решить, стоит ли вообще ввязываться в схватку или нет. Затем, уже в бою, у каждого участника есть так называемый time-bar, имеющий три уровня заполнения. Заполнившись до определенного уровня, он дает данному персонажу право хода, но чем выше степень заполнения, тем эффективнее будет атака. Однако пока персонаж набирает силу, по нему могут наносить удары враги.

Всего вам предстоит посетить двести разнообразных и очень красивых локаций, встретиться с десятками горожан (с некоторыми из них можно поговорить и получить задание) и, конечно же, сразиться с врагами более чем тридцати типов, каждый из которых разделен на несколько различных по силе видов. Все персонажи трехмерные, смоделированы с высоким качеством, и не понравиться они могут только рьяным ненавистникам анимэ. А когда вы разговариваете с кем-то из местных жителей, просто невозможно не поразиться полной синхронизации губ персонажа и проговариваемого текста.

Игра разделена на пятнадцать глав, между которыми сделаны видеовставки. По некоторым оценкам, мир Septerra Core по размеру эквивалентен Baldur's Gate. Но самое удивительное, что все это уместилось на одном CD-диске! И к тому же игра практически не требует места на винчестере.

Даже если Septerra Core: Legacy of the Creator не станет хитом (по-моему, непременно станет, несмотря на жесткую конкуренцию со стороны родных PC'шных RPG), в нее нужно играть. Кто знает, когда что-то подобное появится снова. MG

Похождения игрушечного рыцаря

Hype: The Time Quest

На прошедшей недавно выставке Electronic Entertainment Expo (E3) компания UbiSoft поделилась своими скромными планами осенне-зимнего наступления на рынок компьютерных игр. В бой за геймера будут брошены: аркада Rayman 2; 3D-экшн Deep Fighter; Arcatera (adventure); очередной, не помню какой по счету, гольф; экшн-adventure Tonic Trouble; перекупленный у издателя Interactive Magic проект Flashpoint плюс несколько игр для матерых юзеров в возрасте от 5 до 10 лет. Но первым станет проект канадского филиала UbiSoft, который будет называться Hype: The Time Quest.

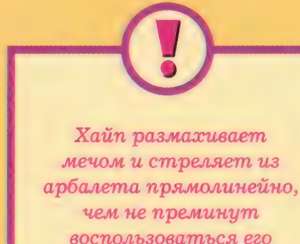
Роман Шиленко

Паспорт

Жанр:	action-adventure
Разработчик:	UbiSoft
Издатель:	UbiSoft
URL	http://www.ubisoft.com
Дата выхода:	осень 1999 г.

Использование в нем детских пластиковых солдатиков вызывает некоторые «хмм». Кстати, в детсадовском боевике «Алекс строит свою ферму» UbiSoft использует ту же технологию. Однако, как показывает практика, из-под «пера» франкоговорящих девелоперов — как чистопородных французов, так и франкоканадцев — выходят достаточно оригинальные игры. Вспомните Inca, Time Commando, того же первого Rayman'a. А чего стоит шатающаяся походка Твинсена из Little Big Adventure! Так что еще не все запущено.

Черный Рыцарь по имени Барнак скастовал некий гнусный спелл (вот бы нам такой) на другого рыцаря — Хайпа, в результате чего ваш герой был превращен в камень, отправлен в фэнтези-прошлое и выставлен в виде статуи на радость местным жителям и особенно голубям. Через N-дцать лет или веков неизвестная добрая душа с магическим уклоном пожалела беднягу и раскошелилась на спелл Stone to



Flesh (или что-то похожее). Первые слова Хайпа, выданные им в эфир после оживления, не позволяет процитировать цензура, но ясно, что душа его требовала отмщения. Собравшись с мыслями, он двинул вперед, в фэнтези-будущее, для переписывания истории вообще и разборки с Черным Рыцарем в частности. Его путь домой обещает быть нескучным и не совсем прямолинейным, так как пролегает по четырнадцати(!) мирам и временным периодам.

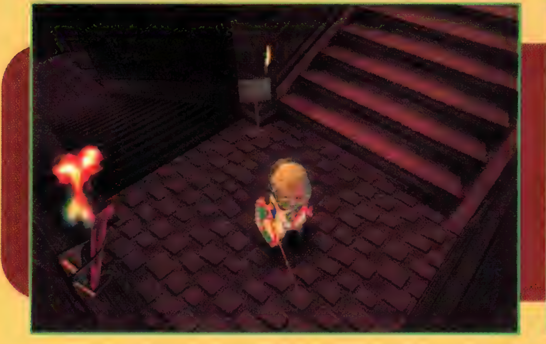
Геймплей и все к нему относящееся — стандартны и много раз встречались в PC'шных и приставочных играх: кросс по пересеченной местности; разгадывание паззлов; сбор заботливо спрятанных патронов, поушнов, магических трав и прочей дребедени; общение более чем с восемью десятками персонажей, каждый из которых обладает неповторимым мультяшно-игрушечным обликом (пусть не таким реалистичным, как в 3D-шутерах, но вспомнить детство приятно), а также массовое истребление монстров. Кстати, об истреблении. На вооружении у Хайпа имеются: 1) меч, 2) щит, 3) арбалет, 4) см. пункт 1. Не густо, но есть еще двенадцать заклинаний Льда, Огня и Молнии — по четыре штуки каждого типа, — различающихся мощностью, радиусом поражения и внешними спецэффектами. Например, одно из заклинаний Льда превращает стоящих перед Хайпом противников в очень большие кубики льда. Для коктейля они не годятся, но пейзаж оживляют.

Хайп размахивает мечом и стреляет из арбалета прямолинейно

И простоял Хайп в таком виде не один год, и не знал он, кого больше ненавидит: Черного Рыцаря, обратившего его в камень, или местных представителей семейства пернатых.

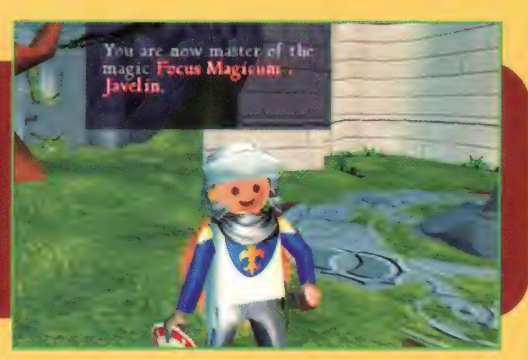
Для обладающего даже небольшим опытом геймера дракон покажется несколько... невпечатляющим. Но ведь именно он (а не мы) снабжает Хайпа энергией для прыжков во времени-пространстве, так что на внешний вид закроем глаза.

Волки распространены в местных лесах. Но куда им против нашего супер-меча! (Он ведь, небось, еще и деревянный).



Хайп идет к подземелью, полный решимости надрать... [ой, ведь играть-то будут дети от 8 лет, значит, надо покультурнее выразиться]... Короче, дети, пленных не брать!

Хрустнули листья, я обернулся — дятел смотрел на меня. Знал он, что где-то вдали на опушке шла не на шутку война.



Магия представлена аж двенадцатью спеллами Огня, Льда и Молнии — любители покастовать могут уже впадать в отчаяние.

(просто поворачиваете героя лицом к цели — и вперед), чем не преминут воспользоваться его враги. Хайповский меч не совсем простой — от него исходит то ли излучение, то ли неведомая сила, позволяющая наносить ущерб противнику даже без касания лезвием. При стрельбе из арбалета можно включить режим «от первого лица» и палить более прицельно. Врагов у Хайпа много, и мозгов у них тоже много, так как над их искусственным интеллектом долго потели лучшие ubisoft-овские умы естественного происхождения.

Разработчики обещают средневековые замки и деревни, мрачные пещеры и подземелья, таинственный пропавший город, населенный одними скелетами и призраками — и каждый мир будет обладать уникальным саундтреком.

Разные противники применяют разную тактику ведения боя в зависимости от скиллов и вооружения. Волки предпочитают командную охоту на Хайпа, атакуют преимущественно в спину и чуть пониже ее, для чего не стесняются применять обходные маневры.

Графика оригинальная, но именно она способна отпугнуть геймера. Слишком уж по-детски все выглядит, а трупы вообще смотрятся ненатурально.

Мужик увидел Хайпа и прет на него с алебардой. Засадить бы сейчас в него из гранатомета, так нет, пацифисты из UbiSoft одарили нас только мечом да арбалетом.

Против таких рекомендую пользоваться магией. Табун летучих мышей способен доставить неприятности уже одним своим количеством. В общении с «дикими, но симпатичными» ((с) Карлсон) призраками придется исполнить целый танец из прыжков, переворотов и ударов мечом. Вражеские алебардщики решительно берут свои орудия на изготовку и прут в атаку, едва завидев Хайпа, а лучники стремятся наделать дырок в вашем герое, стреляя из-за кустов и углов, стараясь при этом не попадаться вам на глаза. Если же вы все-таки вычислили одного из таких снайперов, то он немедленно побежит в противоположном от Хайпа направлении и остановится лишь тогда, когда поймет, что оказался в месте, откуда можно снова открыть стрельбу, или получит в спину стрелу из арбалета. Обещаны также скелеты, кабаны, монахи-сумоисты и другие симпатяги. Светлая мысль «а не попросить ли нам подкрепления?» приходит в темные вражеские головы все чаще, и Нуре в этом смысле не исключение — готовьтесь. Самым трудным оппонентом признан анти-Хайп, злой брат-близнец обычного Хайпа, знающий все те же приемчики и обладающий тем же оружием.

И все-таки есть в игре несколько персонажей, относящихся к Хайпу вполне дружелюбно. Главным, хотя и появляющимся лишь время от времени, спутником станет летающий дракон. Его задача — собирать для вашего героя энергию на прыжок во времени в следущий мир. Остальные, узнав о цели вашего крестового похода и предполагаемом в конце серьезном комбате с Барнаком, начинают лихорадочно рыться в карманах, чтобы осчастливить Хайпа какой-нибудь штуковиной. Сапожник, например, оторвет от сердца магические сапоги, в которых рыцарь сможет быстрее бегать и таскать на себе больше предметов. Кроме того, есть способ превращать врагов в друзей — что-то типа charming'а. Об уровнях пока мало что известно, но разработчики обещают средневековые замки и деревни, мрачные пещеры и подземелья, таинственный пропавший город, населенный одними скелетами и призраками — и каждый мир будет обладать уникальным саундтреком.

Наблюдать за происходящим вам придется от третьего лица. Авторы обещают, что научат камеру выбирать самое лучшее положение (в Нуре'е она большую часть времени нацелена строго в затылок рыцаря). Как советовал незабвенный Гарри Гаррисон, когда военные говорят в бою: «у нас все под контролем», — необходимо сильнее вжаться в землю. Почему-то у меня вылетающие из уст разработчиков слова про «самое лучшее» вызывают желание последовать совету Гарри. Наверное, мне слишком часто встречались проекты, где камера норовила занять если не самое бестолковое положение, то уж точно не самое удобное (Return to Krondor, Phantom Menace — список можно продолжить). К освещению и специальным эффектам, особенно к эффектам от спеллов, претензий никаких.

Главным дизайнерским решением признается использование игрушечных солдатиков немецкой серии Playmobil. Сама серия стара, как я, но идея оригинальна (плоха или хороша, не уточняю). Что бы еще покритиковать? А! За атаку, чтение табличек, открывание дверей и завязывание разговора отвечает одна и та же кнопка. То есть если вы подошли к аборигену с пустыми руками, то по нажатию кнопки Хайп выдаст сдавленное «хай», а если в его руке был меч, то абориген неприятно удивится. Поскольку все события и факты в игре взаимосвязаны, то подобная ошибка может когда-нибудь очень неприятно аукнуться. В частности, Черный Рыцарь может получить предупреждение о вашем приближении и принять меры. Напоследок еще один фактик: главный дизайнер отвесил своему детищу весьма сомнительный комплимент, назвав ее «игрой для людей от восьми лет и старше». Что бы это значило?... MG

Построй себе собственную пирамиду

Pharaoh

Николай Панков
aka Лыжник

Есть некоторые игроки, которые любят почувствовать себя большим таким человеком. Не в том смысле, что гигантом или алиеном здоровенным, а шишкой, в смысле начальником. Чтобы, значит, послать тех рубить дрова, а этих воду таскать, а вон тех вот на войну, чтобы доспехами не отсвечивали. А ниспосланные чтобы говорили: «Да, гражданин начальник, так точно, гражданин начальник...» Эти люди, как правило, предпочитают стратегические игры всем остальным. А еще вот есть такая компания Impressions, которая любит радовать граждан начальников разными играми, где вышеупомянутым гражданам надо выступать в качестве персонажей, чье слово — закон.

Раньше это была серия игр «Цезарь», однако клонирование одного сюжета, видимо, наскучило разработчикам, а потому теперь вам предстоит играть роль фараона. Впрочем, смена названия и географическая перестановка мало отразилась на движке, я бы даже сказал, что движок остался прежним, за исключением нескольких мелких деталей.

Как и в «Цезаре», вы не сможете управлять непосредственно вашим народом. Основная задача — строить город так, чтобы этот самый народ мог в нем жить, причем не просто, а жить удобно. Необходимо, чтобы еду и воду доставляли вовремя, а для этого необходимо, во-первых, рыть колодцы, а во-вторых, строить удобные дороги. С едой все далеко не так просто, как кажется на первый взгляд. Дело в том, что если бы вы в свое время ходили в школу, вместо того чтобы просиживать часами за компьютером, то знали бы, что Египет — страна довольно пустынная, так что вырастить там что-нибудь несколько проблематично. Плодородны только берега Нила, да и те подолгу находятся под водой из-за разливов. Поэтому необходимо заготавливать еду впрок, на целый год, прежде чем настанет сезон наводнений. В вашем в распоряжении будет универсальный прибор «Ниломер», который позволит определить, когда начнется наводнение, да и вообще у него много разных назначений. Несколько лучше обстоит дело с деревом. Единственная деревоподобная субстанция поблизости — это тростник. И что хорошо, так это то, что его добывают где-то за кадром, так что, в отличие от «Цезаря», вам не придется опасаться иссякания источника ресурса.

Строительство пирамиды, строго говоря, основная цель игры про фараонов. Действительно, что еще вам надо? Главное — быть с почестями похороненным. А там хоть трава не расти.

Что нужно каждому нормальному фараону для полного счастья? Разумеется, место последнего пристанища, в смысле пирамида. Это и будет заданием для большинства ваших миссий. Строительство пирамид — это вам не сколотить на скорую руку сарай какой-нибудь, а мероприятие, сравнимое по масштабу лишь с постройкой Байкало-Амурской магистрали. И, надо сказать, настолько же нужное. Вам придется точно подсчитывать расходы на материалы и рабочих. В отличие от постройки других зданий, тут необходимо делать все в несколько этапов. Первым делом расчистка площади, потом строительство складов и мастерских, где будут обрабатывать каменные блоки. Потом идет постройка всяких второстепенных культовых сооружений типа обелисков и Сфинксов. Потому что кто же будет уважать фараона, у которого ни одного Сфинкса не построено?! А все эти памятнички укрепляют связь с богами, что тоже немаловажно, так как последние вообще могут и разгневаться.

Что нужно каждому нормальному фараону для полного счастья? Разумеется, пирамида. Это и будет заданием для большинства ваших миссий.

Помимо собственно игры, «Фараон» будет пытаться содержать и образовательные элементы. При желании вы сможете посмотреть небольшую научно-популярную зарисовку из жизни Древнего Египта.

Кстати, взаимоотношения с богами играют ключевую роль. Всего этих товарищей пятнадцать, и каждый требует внимания к себе. Чтобы их ублажить, вам придется регулярно проводить празднества в честь каждого и периодически строить новые монументы. За это вас могут одарить различными специальными силами или просто повысить урожайность. Однако боги очень ревнивы, а следовательно, не рекомендуется поклоняться кому-то одному больше, чем другим, а то и урожайность не поможет.

Строго говоря, «Фараон» — это тот же самый «Цезарь», только перепетый на египетские мотивы. Интересно, что будет следующим: «Великий Хан» или «Иван Грозный»?..

Сельское хозяйство в «Фараоне» претерпело ряд изменений по сравнению с «Цезарем», подстраиваясь под новое географическое положение. На фермах теперь выращивают гранаты (фрукты, а не оружие) и лен. Есть также и фиговые фермы (не в смысле что плохие — там фиги выращивают). Промышленные ресурсы тоже изменились. Теперь надо добывать глину, мрамор и все такое. Еще необходимо добывать всяческие материалы для бальзамирования, чтобы в один прекрасный момент похоронить себя, любимого, в свежепостроенной пирамиде. Кстати, об отличиях от «Цезаря»: в этой игре появилась возможность поговорить со своими подданными. Если ткнуть на любого из них, то он с радостью доложит о своих проблемах и их важности, что в принципе поможет разобраться с первоочередностью задач.

Не обошлось в «Фараоне» и без боев, так что если вы будете уделять больше внимания расширению своих территорий, то появится возможность накостылять различным племенам, мешающим вашему фараонствованию. Основной силой послужат боевые колесницы и копейщики, которые в силах сломать боевые порядки вражеских армий. Сражения на воде также присутствуют, однако, так как до моря далеко, плавать ваши галеры и транспорты будут только по Нилу. Против течения галеры могут ходить только на веслах, так что скорость придется регулировать, так как рабы, махающие этими тяжеленными деревяшками, могут выдохнуться. Галеру можно использовать и не по назначению, а как таран. Если она разовьет максимальную скорость, то вполне может разбить транспорт в щепки. А я-то всегда считал, что родина камикадзе — Япония.

Для любителей истории и людей с манией величия эта игрушка как раз. Может быть, строя пирамиды, именно вы наконец поймете, на кой, собственно, их строили?!

Короче говоря, для любителей истории и людей с манией величия эта игрушка как раз. Может быть, строя пирамиды, именно вы наконец поймете, на кой, собственно, их строили?! Ведь над этой проблемой думает уже не первое поколение археологов. А если вам удастся подстроить свое мышление под образ мысли фараона, то вполне возможно, вы и поймете смысл этой гигантской конструкции. MG

Дипломаты садятся за компьютер

Diplomacy

Роман Шиленко

Уже многие разработчики компьютерных игр воспользовались известным принципом «Новое — это хорошо забытое старое», а именно, писали игры не с нуля, а на основе уже существовавших настольных и карточных игр. Так было с Mechwarrior, Heavy Gear, Star Trek, Magic: The Gathering и кучей других. А тут в прошлом году Hasbro Interactive прикупила себе фирму Avalon Hill, известную своими настольными играми, и поскольку ей уже принадлежала всем известная Microprose, то народ, естественно, стал ждать выхода компьютерных вариантов авалоновских бумажных творений. Если составить рейтинг популярности, то первые три места достанутся Third Reich, Advanced Squad Leader и Diplomacy. Diplomacy выпала честь первой оказаться на рынке.

Выбор Diplomacy выглядит весьма логичным, так как уже много лет существует ее PBeM (play by e-mail) версия, то есть крутятся несколько серверов, на которых гейм-мастера набирают народ в новые партии и занимаются их сопровождением. Вот только «клиентская» часть представлена головой юзера или, в лучшем случае, мелкой самодельной утилитой. PBeM же версия Diplomacy явилась естественным развитием просто почтовой (с конвертами и марками), которая была в свое время страшно популярной, да и сейчас, пожалуй, опережает PBeM по количеству фанатов — сказывается отсутствие нормального интерфейса, в то время как при игре по обычной почте легче пользоваться большими картами, фишками и флажками. Сейчас все должно измениться, ибо наконец-то появится нормальный интерфейс,

и, кстати, отпадет необходимость покупать книжку с правилами (из-за чего «Дипломатия» совершенно не распространена в пределах бывшего СССР, в отличие от другой PBeM-игры — Galaxy).

Действие начинается в Европе в 1901 году. Пока что все тихо и мирно, но уже чувствуется напряжение, страны стараются расширить свои границы и влияние, вот-вот разразится Первая мировая война. Вы принимаете на себя роль правителя одной из семи европейских держав: Великобритании, Германии, Франции, Италии, России, Австро-Венгрии или Турции. Изначально все страны находятся в мире по отношению друг к другу, но это поправимо.

Из самого названия следует, что общение с лидерами стран-соперниц, интриги, заговоры, заключение союзов стоят во главе угла. Военный элемент при этом сохраняется в виде юнитов двух типов: Сухопутная Армия и Военно-Морской Флот. ИМХО — это антирекорд в игровом мире. Про качественный состав вооруженных сил сказать нечего, так как его попросту нет, то есть понятия «опыт», «моральный дух», «вооруженность» отсутствуют. Один армейский (флотский) юнит одной страны абсолютно равен такому же армейскому (флотскому) юниту любой другой страны. Неслабый уровень абстракции. На старте все страны получают по три юнита, один из которых обязательно флот. Однако Россия получает четыре юнита. Почему? Потому что нас больше (и страна больше — надо контролировать большую территорию). Каждая страна имеет три источника ресурсов. Россия — четыре (дань нашим размерам). Кроме этих 22 источников, есть еще 12 свободных. Победителем объявляется тот, кто первым возьмет под контроль больше половины, то есть 18 источников. Карта весьма абстрактно делится на провинции, причем неравные по размеру (например, Россия состоит из даже меньшего количества областей, чем Австрия и Италия вместе взятые). Юниты могут ходить из провинции в провинцию, перемещаясь за ход через одну границу.

Критически посмотрев на выпавших вам соседей и выяснив расположение их и свободных источников благосостояния, вы начинаете закидывать удочки на предмет совместных акций и временных пактов лидерам других держав. Атаковать в гордом одиночестве и полном презрении к остальному миру — не то чтобы плохой тон, но просто скорейший путь в могилу. А вот выбор нужного момента для предательства — один самых тонких в игре и нуждается в длительном отшлифовывании. Игровое время разбивается на годы, каждый год состоит из двух ходов: Весеннего и Осеннего.

Атаковать в гордом одиночестве и полном презрении к остальному миру — не то чтобы плохой тон, но просто скорейший путь в могилу.

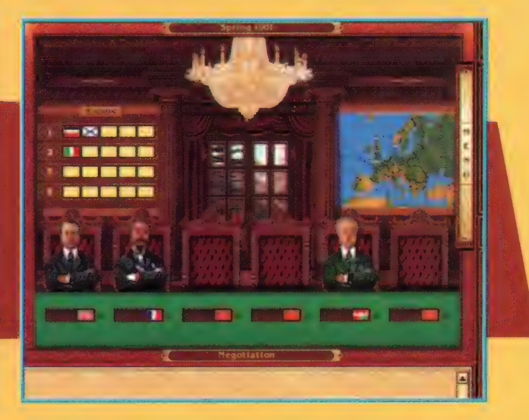
Считается, что игрок «владеет» источником ресурсов, если он принадлежит ему в конце года, то есть в конце осеннего (!) хода. Сколько источников находится в вашем распоряжении, столько юнитов вы можете иметь. Таким образом, если на конец года у вас источников больше, чем юнитов, то вы можете произвести дополнительные юниты, но сделать это можно ТОЛЬКО на домашней территории, то есть если у вас отбили домашние источники, то вы начисто лишаетесь возможности строить новые юниты (сохраняя управление всеми существующими) вплоть до освобождения родной земли от оккупантов. Если же источников у вас меньше, чем юнитов, то с лишними войсками придется расстаться, как это ни грустно.

Схема проведения ходов пришла из одноименной PBeM. На проведение переговоров и строительство коварных планов отводится определяемый в опциях лимит времени, после чего быстро пишутся приказы войскам на перемещение, и происходит собственно Ход. Но это НЕ пошаговая стратегия, так как все стороны ходят одновременно. Юниты способны совершать незамысловатые действия: Двигаться, Стоять, Поддерживать и Конвоировать (только флоты). Перемещать юниты можно только в соседние провинции. Получение юнитом приказа о переходе в такую-то провинцию такой-то страны еще не означает, что он туда попадет, ведь и конкуренты могут в этот же ход решить заслать туда свою армию. Возникает конфликт, так как два юнита не могут находиться в одно время на одной территории, даже если оба

Никола Макиавелли написал в 1515 году идеальное пособие для игроков в большую политику вообще и в Diplomacy в частности. Называется сей труд «Государь». Рекомендую почитать на сон грядущий.

Diplomacy предлагает игрокам окунуться в мир предвоенной Европы начала XX века и является скорее чем-то вроде шахмат на восьмерых с возможностью сговора между отдельными игроками, представляющими восемь ведущих европейских держав того времени.

Географическое положение накладывает особые ограничения. Так Турция, находящаяся на окраине, имеет наилучшее положение в плане обороны, но ей будет очень сложно развернуть наступательные действия (хотя внизу Африка...). России на старте дается на один военный юнит и на один источник ресурсов больше, чем остальным. А Германии, как обычно, предстоит биться на два (если не больше) фронта.



Single-вариант игры не имеет шансов на успех, но битва с разумами других живых игроков — это нечто. Сплошные заговоры, союзы стран, втайне выбирающих момент воткнуть нож друг другу в спину — мало ли на что еще способны люди.

юнита из одной страны. Разрешается ситуация просто: если у обоих юнитов нет юнитов поддержки (тех, что выполняют этим ходом приказ «Поддерживать»), оба остаются на местах прежней дислокации; если у кого-то есть суппортер на стороне (национальная принадлежность роли не играет), то территория отходит к нему, а неудачник с позором изгоняется. Заметьте, что бегство, дипломатично называемое «стратегическим отступлением», возможно только на соседнюю свободную территорию, а если таковой нет, то юнит считается расформированным и исчезает с карты.

Diplomacy будет поддерживать четыре режима игры. Первый — single — имеет практически нулевые шансы на успех, так как никакие нейронные сети, нечеткая логика и прочие навороты из области искусственного интеллекта не смогут повторить, скажем, ход мыслей живого игрока, вставшего не с той ноги. Вспомните, что игра называется Diplomacy, и потому именно дипломатия является здесь ключевым моментом. Внешне она, конечно, выражается в состояниях альянса/мира/нейтралитета/войны, но достигаются эти состояния только путем хитрых переговоров и точно рассчитанных предательств. Конечно, AI будет запоминать ваши предыдущие союзы и некрасивые поступки, научится примитивно блефовать, но это все не то. Остальные режимы многопользовательские и предполагают участие до восьми человек. Hotseat лучше, чем single, но сидеть вмногером на одном компе удовольствие небольшое. Куда круче играть по локальной сети или в PbeM-режиме.

Single — имеет практически нулевые шансы на успех, так как никакие навороты из области искусственного интеллекта не смогут повторить, скажем, ход мыслей живого игрока, вставшего не с той ноги.

Очень странно, что авторы решили ограничиться вариантом Diplomacy, посвященным Первой мировой войне. Ведь есть еще варианты времен Карла Великого, Наполеона, Средних веков, Второй мировой и множество других. По-моему, их включение в игру обошлось бы в сущие копейки, а пользователей прибавилось бы — разнообразие и свобода выбора очень привлекают, даже если ими не пользоваться. Возможно, я сейчас скажу ересь, но будущим игрокам в Diplomacy очень рекомендую прочитать книгу итальянского политолога XV-XVI веков Николы Макиавелли «Государь». Да, она весьма цинична и полностью отрицает наличие моральных норм, подробно рассказывая, в каких ситуациях и кому следует протягивать руку, а кому надо помочь протянуть ноги, но политика дело грязное, и никуда от этого не деться. Кстати, есть специальный «макиавеллиевский» вариант Diplomacy. В общем, читайте книгу, ждите третьего пришествия Diplomacy в игровой мир и помните слова кого-то из великих: «Дружба — это предательство, мир — это война» (желательно не выходить с этим девизом в реальную жизнь, хотя кому как нравится). MG

Вот так выглядели карты Diplomacy во времена Avalon Hilla. Их раскладывали на столе/вешали на стену и принимались передвигать по ним фишки/перекалывать туда-сюда флажки, обозначая тем самым произошедшие мировые изменения. Теперь на смену настенным картам приходит удобный интерфейс от MicroProse.

Дело «Дъяблы» живет и побеждает

Nox

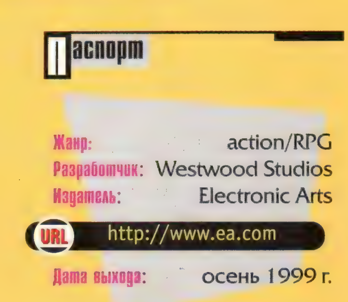
Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Blizzard давно обещает обрушить на нас Diablo 2, но вот что-то никак не соберется. А тем временем главный конкурент, с которым велась необъявленная (или объявленная?) война на поле стратегий реального времени, компания Westwood Studios, уже подготовила горькую пилюлю с коротким, а главное — еще не нумерованным названием Nox.

Интересно, можно ли будет встать на сторону Хекубы? Что-то, глядя на ее изображение, мне вся затея с освобождением мира кажется безрассудной.

Игра, как и положено клону бессмертного Diablo, имеет два режима — одиночной игры и многопользовательской.

В одиночном режиме вам предстоит выбрать одного из трех персонажей — воина, волшебника-заклинателя или обычного боевого мага. Кто такие маг и воин, понятно и без объяснений: один машет мечом, другой швыряется огненными шарами. А вот кто есть



Паспорт

Жанр:	action/RPG
Разработчик:	Westwood Studios
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.ea.com
Дата выхода:	осень 1999 г.

заклинатель, сразу не ясно. По задумке авторов, это маг, использующий для подавления врагов силы природы и всякую живность. Вернее всего было бы назвать его друидом, но, как видно, имеются некоторые отличия, не позволяющие прямо так и говорить.

Определившись с главным действующим лицом, вы оказываетесь в начале долгого пути, причем различном для каждого героя, ведущего к освобождению мира от гнета безжалостной королевы мертвых Хекубы. Поскольку игра содержит элементы RPG, до главной схватки со злом вы должны набраться опыта в боях с многочисленными армиями зомби, скелетов и прочих мертвяков, получить новое оружие, выучить мощные заклинания и, конечно же, по доброте душевной оказать посильную помощь всем страждущим.

Более сотни видов вооружения и магических заклятий дают достаточное разнообразие действий для каждого из героев, что сделает игру интересной и ненадоедающей.

Действия развернутся как в темных замках и подземельях, так и на бескрайних просторах необжитых земель. Здесь, вдали от более или менее защищенных городов, вам не на кого будет надеяться, кроме себя самого. Ваши способности подвергнутся серьезному испытанию суровой жизнью в очерненной страшным проклятием стране, и только самые смелые и приспособленные пройдут предопределенный судьбой путь до конца.

Обратимся к некоторым примечательным техническим деталям.

Во-первых, это особенная система True Vision, которая позволяет игроку видеть только то, что его герой может видеть в действительности. Никаких глаз на затылке, а тем более взгляда, способного огибать препятствия. Если вам на пути встретился поворот, что за ним, как ни напрягайтесь, не увидите.

Во-вторых, возможность взаимодействовать с окружающими предметами:

Наивно было предполагать, что в лесу можно отдохнуть от схваток с мертвецами. Местным жителям тоже не нравятся чужеземцы, разжигающие костры и гремящие латами.

На этой картинке прекрасно видно, что такое цветное освещение применительно к двухмерным играм. Выглядит просто замечательно! И, как всегда, ставит перед выбором: смотреть на красоты или все-таки сосредоточиться на бое в врагами.

можно двигать и разбивать ящики, факелами освещать темные комнаты, огонь заливать водой, а стены пробивать насквозь.

В-третьих, применение цветного освещения позволит создавать красивые эффекты от заклинаний, оживляя и преображая статичные картинки.

Кроме того, более сотни видов вооружения и магических заклятий дают достаточное разнообразие действий для каждого из героев, что сделает игру интересной и ненадоедающей.

Многопользовательский режим предлагает целых 6 вариантов игры. Среди них 5 видов соревнований на арене: обычный и командный десматчи, «захват флага», «царь горы» и «поиск сокровищ» (последний хорошо знаком игрокам в Might & Magic VII, именно с него начиналось их путешествие). Шестой вариант — это кооперативный режим, в который можно не просто вступить новым героем, а взять своего опытного, закаленного в борьбе с воинами Хекубы мудрого мага или накачанного воина и продолжить его развитие дальше. Мощная система генерации квестов позволит не один раз насладиться слаженными действиями своей команды, не оставляющей врагам никаких шансов на выживание.

Интересной особенностью игры являются ловушки. Раньше они, как правило, оставлялись какими-то неизвестными, но крайне вредными и злобными субъектами, а теперь вся сила этого оружия может быть использована любым игроком. Делается это так: вы заряжаете ловушку заклинаниями, которых может быть до трех штук сразу, и определяете место, где ее установить. Теперь остается подождать, пока на нее наступит неосторожный противник, и, если окажетесь поблизости, позлорадствовать, глядя на его мучения.

Зомби не отличаются выдающимися мыслительными способностями, поэтому их тактика — навалиться скопом со всех сторон. Но это хорошо на открытой местности, а на узком мосту их разнесут в два счета.

До появления компьютеров электричество использовалось менее изящным способом, зато это очень хорошо пронимало врагов.

При умелом использовании ловушка, заряженная тремя мощными заклинаниями, способна сразу переправить несчастного в мир иной, не требуя от вас каких-то дополнительных усилий.

Играть друг против друга (или для желающих — вместе против бедных монстров) можно будет, например, на сервере Westwood Online. Одновременно в каждой партии смогут участвовать до 8 человек. Этого вполне достаточно. Как правило, если команда больше 4 человек, некоторым игрокам бывает попросту нечем заняться.

И напоследок хочется коснуться одного болезненного вопроса: будет ли игра RPG? Я думаю, нет. Но это ни в коей мере не лишит Nox всех ее прекрасных качеств, как ничего не потеряла Diablo, когда после долгих споров искушенные игроки все-таки вернули ее в аркады. Хорошая игра существует вне жанра, и вскоре вы сможете в этом убедиться.

Когда со всех сторон видны только алчущие вашей крови враги, примените заклинание Огненное Кольцо, и жизнь станет гораздо веселее (по крайней мере, можно будет убежать).

Дела семейные

Pandora's Box

Юрий Салтыков aka Битник

Каждый раз, когда речь заходит о любом продукте Microsoft, поблизости обязательно найдется хотя бы парочка экстремистов, которые с боевым кличем «Маздай!» бросятся крушить окружающую обстановку, рвать и метать попавшиеся под руку бумаги и форматировать случайно подвернувшиеся винчестеры, содержащие программное обеспечение вышеозначенной фирмы. Мы же с вами, дорогие читатели, не должны себе такого позволять. Как бы мы ни относились к Биллу Гейтсу и его миллиардам, но игры-то Microsoft делает, в основном, весьма и весьма неплохие. Flight Simulator (и его боевой потомок), Ages of Empires, Close Combat, разнообразные Madness на колесах — во все это стоит играть. Так что к работе игродельного подразделения Microsoft следует относиться с вниманием и уважением, чем я сейчас и займусь.

Паспорт

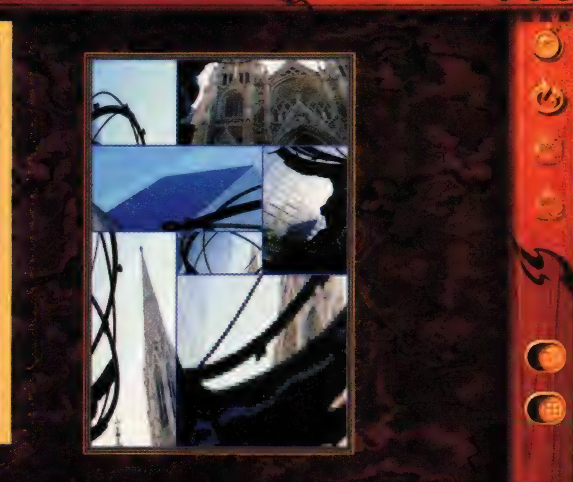
Жанр:	головоломка
Разработчик:	Microsoft
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com/games
Дата выхода:	осень 1999 г.

Pandora's Box — коллекция головоломок (паззлов, если угодно). В ней нет ничего революционного, заставляющего выпасть в осадок, но я, скачав демонстрашку, чуть не проспал на следующий день на работу. На целый вечер я забыл о недоигранном Jagged Alliance 2. У каждого, наверное, есть игры, предназначенные для убивания времени (зачастую рабочего): Color Lines, Lemmings, Marriage, Tetris. Теперь к списку этих милых безделушек можно добавить и Pandora's Box. Кстати, автор бессмертного «Тетриса», господин Пажитнов, ныне работает в Microsoft и является главным по головоломкам, так что его руки и голова крепко приложились к «Ящику Пандоры». Кто как, а я склонен ставить Пажитнова в один ряд с Мейером, Кармаком и Ромеро, это не фамилии — это торговые марки, своеобразные знаки качества.

В каждом городе, чтобы получить заветный кусочек коробки, необходимо решить десяток головоломок.

Зачастую сюжет даже в тех играх, где он должен нести смысловую нагрузку (квесты, ролевики), служит лишь для красоты, пытаясь мало-мальски логично связать переходы между локациями. В Pandora's Box сюжет не просто есть, а делает игру качественно иным продуктом, чем просто набор паззлов, — игрой для прохождения всей семьей. По легенде, «Ящик Пандоры» нельзя было открывать, в нем было заперто что-то такое, что, вырвавшись на свободу, принесет в мир кучу бед и несчастий. В микрософтовской игре ящик не

Эта головоломка, строго говоря, не так уж и сложна. Но решить ее все равно непросто — для начала надо долго медитировать и понимать, что и как тут устроено, а потом долго тренировать свое пространственное мышление.



Недоделали, надо сказать, малость майкрософтовцы свои паззлы. Например, на этой картинке совершенно видны пиксели на фрагменте в правом нижнем углу. Вывод: он из какой-то маленькой области, скорее всего из центральной.

просто открыли, а разбили. И вырвались из него наружу семеро духов хаоса и обмана. Разлетевшись по миру, они позаботились о том, чтобы разметать куски своей бывшей тюрьмы по поверхности Земли. Наша задача — собрать все кусочки, восстановить ящик Пандоры и запереть духов в нем на веки вечные. Но это я изложил канву, а в полном варианте сюжет превращает Pandora's Box в игру с ярко

Интерфейс Pandora's Box можно описать всего одним словом — удобно. Ничего лишнего, все предельно понятно, интерактивная справка выскакивает именно тогда, когда она нужна.

выраженной образовательной направленностью. Сами духи взяты не из головы разработчиков, а из мифов и легенд разных народов. По ходу игры мы перемещаемся по планете в поисках кусочков коробки, и при попадании в новый город нам рассказывается легенда о злобных шутках, подставах и засадах, творимых нашими подопечными. Всего городов будет 35, соответственно, играя вместе с ребенком, вы на целый месяц избавлены от необ-

В ходе поисков загадочных личностей вам предстоит попутешествовать по миру, посетив разные страны и континенты. Разумеется, все паззлы имеют географическо-познавательный характер.

ходимости рассказывать сказку на ночь, это за вас сделает компьютер, заодно ознакомив любимое чадо с преданиями народов мира.

На этом образовательная ценность игрушки не исчерпывается. В каждом городе, чтобы получить заветный кусочек коробки, необходимо решить десяток головоломок.

Собранный паззл представляет собой картинку, но не абы какую, а непосредственно связанную с городом, в котором вы сейчас играете. Это может быть и фотография местного архитектурного памятника, и иллюстрация к какому-нибудь, связанному с городом, историческому событию, и репродукция произведения изобразительного или прикладного искусства, хранящегося в одном из местных музеев. Каждая картинка снабжена достаточно подробным описанием. Так в ненавязчивой форме вам и вашим детям преподносится довольно обширный географический, исторический и искусствоведческий материал.

Сами головоломки, естественно, тоже призваны развивать наблюдательность, аккуратность, терпение и пространственное мышление. Всего будет десять типов заданий, но все они сводятся к классическому «собери картинку». В демонстрационной версии доступна всего половина паззлов, но и их достаточно, чтобы понять, что легкой жизни не предвидится. Больше всего меня поставила в тупик игра в пятнашки в круглой коробке. Вроде бы все, как и в квадратной: есть картинка, порезанная на кольца и сектора, свободно всего одно место, пользуясь которым и надо расставить перемешанные кусочки в правильном порядке, но вот просто то, что коробка круглая, заставило меня изрядно попотеть, прежде чем удалось полюбоваться скульптурой с головой, ногами и крыльями на тех местах, где им положено быть.

А при решении задания с натягиванием кусочков рисунка на китайскую вазу я внезапно вспомнил основы давным-давно сданной и, казалось бы, забытой навсегда начертательной геометрии. Кусочки рисунка плоские и квадратные, а ваза круглая и вся в изгибах. Поневоле приходится мысленно строить проекции рисунка с вазы на плоскость и обратно. Рекомендуется студентам первых курсов технических ВУЗов.

Интерфейс Pandora's Box можно описать всего одним словом — удобно. Ничего лишнего, все предельно понятно, интерактивная справка выскакивает именно тогда, когда она нужна, и не надоедает, когда не нужна. Очень добротная работа.

Уже давно признано, что обучение в игровой форме — один из наиболее эффективных способов обучения вообще. К сожалению, качественных игр такой направленности весьма немного, а в их пользе я имел возможность убедиться лично, когда моя семилетняя дочь, наигравшись в Creatures, прочла мне лекцию об основах генетики и педагогики норнов. Попутно, для ведения журнала наблюдений за своими питомцами, она заставила меня дать ей базовые навыки работы с «Фотошопом» и MS Word. Товарищи родители, ищите подобные игры, покупайте и играйте в них вместе с детьми. Тогда у вас не будет головной боли, связанной с тем, что юные отпрыски склонны скорее doom'ать, чем просто думать.

Под конец я не могу не добавить немножко дегтя. А то те самые антимикрософтовские экстремисты перестанут покупать и читать наш журнал. Монстрообразные замашки у Microsoft никуда не делись. Демоверсия содержит всего десяток заданий, а весит аж 16 мегабайт, в результате время прохождения игры и время ее скачивания из Сети были у меня вполне сопоставимы. Повеселило меня и упоминание об абсолютной необходимости наличия на компьютере самой распоследней версии DirectX. Я так и не понял, зачем он нужен в игре со статичной графикой и звуковым сопровождением, ограничивающимся звяканьем, писком и щелчками. Вспоминается анекдот о гамбургере как о неотъемлемой части стакана колы. Не будет вам колы без гамбургера, не будет вам игр без DirectX. А вообще-то такие игры надо включать в стандартную поставку операционной системы вместо опостылевших пасьянсов. MG

И снова «Дельта» в бой идет

Delta Force 2

Есть у меня твердое убеждение, что фирма NovaLogic решила завоевать неофициальный титул компании, выпустившей в свет наибольшее количество симуляторов ВСЕХ родов войск сразу, и таким образом подхватить флаг, выпавший из одряхлевших рук MicroProse, которой этот титул, безусловно, принадлежал на заре игровой цивилизации. Широкомасштабное наступление готовится по всем направлениям: на земле (танки из Armored Fist 3, «пехота» из Delta Force 2), в небесах (вертолеты Comanche 4 и недавно вышедший самолет F22 Lightning 3) и на море (подводная лодка Wolfpack 2). Да еще они на космос замахнулись (Tachyon).

Роман Шиленко aka Ranger

Паспорт

Жанр: action
Разработчик: NovaLogic
Издатель: NovaLogic
URL http://www.NovaLogic.com
Дата выхода: осень 1999 г.

Причем компания борется не только за геймерские массы, но и за место на рынке софта для министерств обороны США и других стран НАТО. NovaLogic даже наняла некоего Роберта Спрингера, генерал-лейтенанта в отставке, оттрубившего в американских ВВС 36 лет, чтобы тот, пользуясь своими связями, толкал продукты и технологии фирмы, особенно новый воксельный графический энджин и разработки для сервера NovaWorld.

Delta Force 2 предлагает снова окунуться в суровые будни солдат из спецподразделения американской армии.

Играющий награжден возможностью сейвить игру прямо в ходе миссии. Некоторые ветераны презрительно скривятся при этих словах, но фирма должна думать и о «зеленых» игроках.

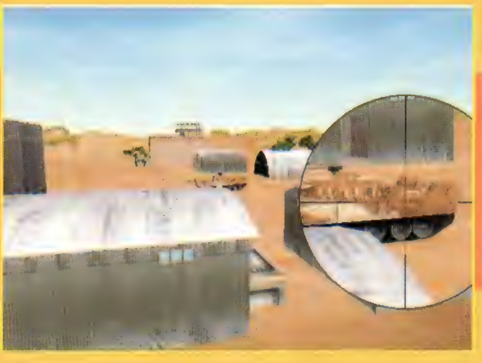
Выход первой серии игры не остался незамеченным хотя бы потому, что использованный в ней воксельный движок позволил сделать игру более «глубокой» и реалистичной в смысле местности. Поясню. Полигональные движки игр, ведущих свой род от Святых «Дума» и «Квэйка», не дают возможности создавать большие открытые пространства и либо загоняют игрока

Некоторые опасения вызывает интеллект врагов, не способных заметить с сорока метров стоящего в полный рост солдата противника. Или с такого расстояния M16 выглядит сильно похожей на АК ?..

Для рожденных ползать авторы заботливо вырастили густую траву. Теперь к врагу можно подбираться почти вплотную.

Куда только не забросит судьба (а вернее, рука USSOCOM — U.S. Secret Operations COMmand) «дельтовца», прямо-таки круиз вокруг света получается: Северная Африка, Ближний Восток и страны бывшего СССР. Вот только места почему-то попадаются «горячие».

Ваши солдаты теперь умеют правильно использовать лестницы и закладывать взрывчатку под любые рукотворные объекты.



Из снайперской винтовки стрелять можно на расстояние до километра, но придется учитывать силу тяжести, силу и скорость ветра.

Арсенал пополнился карабином с подствольником, подводным пистолетом, гарпунным ружьем, арбалетом, кевларовой броней, лазерными прицелами и другими средствами поддержания мира во всем мире.

в помещение, либо вешают в фон статичную картинку, либо заполняют даль каким-нибудь сверхплотным туманом. А для воксельного движка изобразить открытое пространство не составляет проблемы. Используя эту фичу плюс реалистичные оружие и тактику, DF1 сумела создать неплохой плацдарм в экшн-секторе и заставила геймеров требовать от NovaLogic «продолжения банкета». И оно не замедлило появиться. Авторы взяли наиболее удачные и одобряемые народом моменты, придумали еще оружия и миссий, воплотили все упомянутое в жизнь с помощью апгрейднутого движка. Правда теперь ряды полигональных конкурентов заметно расширились (SWAT 3, Hidden&Dangerous, Rainbow Six, Soldiers of Fortune).

Игрок снова влезает в шкуру солдата из спецподразделения «Дельта» американской армии, созданного для проведения тайных операций в «горячих точках» планеты. Структура игры не претерпела особых изменений — она всех вполне устраивала. Количество миссий увеличено до сорока, проходить они будут в Центральной и Северной Африке, Ближнем Востоке и районе Персидского залива, на территории стран бывшего СССР и связаны между собой одной осмысленной историей (в отличие от DF1, где отряд бросали из точки в точку без особых объяснений). В качестве возможных целей фигурируют трехэтажное здание, захваченное террористами, удерживающими заложников; шахта, где добывают уран, и завод по его переработке; станции связи; исследовательская станция в Антарктиде (интересно, кому она понадобилась?); лодки, поезда и многое другое. Ваши солдаты освоили новые скиллы, например, ползание по лестницам и подрыв зданий (преимущественно небольших) с помощью взрывчатки, солдаты противника научились более красиво отправляться на тот свет (неплохое разделение труда), а играющий награжден возможностью сейвить игру прямо в ходе миссии. Некоторые ветераны презрительно скривятся при этих словах, но фирма должна думать и о «зеленых» игроках.

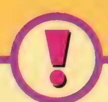
Список новых стволов и оборудования открывает шотган с подствольным гранатометом. Говорят, его очень любят в настоящем подразделении «Дельта». Далее идет оружие для подводного боя: пистолет Heckler&Koch и винтовка, стреляющая гарпунами. Упоминаются также арбалет и гранаты замедленного действия (судя по фильмам, в США все гранаты можно отнести к классу «замедленных», если не сказать просто «для тормозов»). К нескольким видам стрелкового оружия сделаны трассирующие боеприпасы. Честно говоря, не могу придумать, зачем в ходе проведения ТАЙНОЙ операции может понадобиться трассер. Это довольно самоубийственно, так как у врага есть свои снайперы и они не станут игнорировать подобную демонстрацию. Также вам предстоит оценить кевларовые бронежилеты, полевые видеокамеры, лазерные прицелы, аппарат для дыхания под водой. Как в DF1, оружие и оборудование набирается перед миссией, однако в неровностях ландшафта скрываются пулеметные гнезда и гранатометы, коими грех не воспользоваться. Фанатам мультиплейера приготовлен сюрприз — небольшие домики (armory), в которых можно разжиться оружием и боеприпасами в ходе миссии. Кстати, эти домики очень красиво взлетают на воздух, поэтому их владельцев призывают к более тщательной охране подобных кладовых, а конкурентов — к выбору armory противника в качестве одной из главных целей.

DF2, как и другие игры «осеннего призыва» от NovaLogic, использует упоминавшуюся новую версию движка Voxel Space, оперирующего уже 16 миллионами цветов (против 256 в прошлой версии), не требующего наличия 3D-акселератора, но предъявляющего высокие требования к остальному «железу». Но «не требует» не значит «не поддерживает» — кое-какие объекты в игре состоят все-таки из полигонов (дома и деревья) и ответственность за их отображение движок свалит на ускоритель, если таковой у вас установлен. Получается сплав двух технологий, который просто обязан, по мнению разработчиков, принести фирме успех. Новый энджин определяет новые природные эффекты, вносящие значительные изменения в тактику. Дождь, снег и туман могут настолько ограничить видимость, что придется подбираться к противнику чуть ли не на расстояние вытянутой руки, а значит — стать в сто раз аккуратнее и бесшумнее. Сильный ветер будет изрядно мешать выстрелам из снайперской винтовки (а делать их можно хоть с километра — спасибо вокселям), поэтому при стрельбе вам стоит научиться принимать во внимание его скорость или устранять противника более грубыми

Фанатам мультиплейера приготовлен сюрприз — небольшие домики (armory), в которых можно разжиться оружием и боеприпасами в ходе миссии.

Каждое игровое пространство на сервере NovaLogic позволяет одновременно выслеживать друг друга 50 игрокам.

методами. Как раз для любителей последних была создана высокая трава, позволяющая подкрасться очень близко, оставшись незамеченным, и ненавязчиво полоснуть вражеского солдата ножом по горлу — может, и жалко, но ведь «на войне как на войне».



Возможности по командованию и планированию уступают по сложности аналогичным из Hidden&Dangerous и Rainbow Six.

Авторы рассказывают о трех физических фичах, призванных сделать комбат более реальным. Во-первых, на полет пули влияет не только сила земного притяжения, как это было в DF1, но еще и скорость и направление ветра. Во-вторых, если вы влезли на лестницу или на крышу сарая, там вас засек противник и вы вынуждены быстро сигануть вниз, то на безболезненное приземление рассчитывать не приходится. Конечно, если высота была небольшая, то все закончится хорошо, а если это был третий этаж, то здоровье может заметно ослабнуть, иногда до нуля. В этом отношении даже невинные с виду холмы таят угрозу подворачивания ноги. В-третьих, разработана новая система «взаимоотношений» материалов и пуль, выпущенных из разных видов оружия. Допустим, брезент палатки или окно элементарно прошиваются из любого ствола, пластиковое покрытие почти из любого, но для стрельбы сквозь деревянную дверь или легкую стену надо выбирать что-то помощнее. Но главное, что стрелять СКВОЗЬ препятствия, пусть не любые, можно.

Учитывая раскрученность сервера NovaWorld, трудно было предположить, что NovaLogic не сделает чего-то эдакого по части multiplayer'а. Каждое DF2-пространство на игровом сервере вместит до 50 фанатов, причем разбиться они смогут не только на две привычные команды, но на три или четыре. Как и в других проектах компании, поддерживается передача голосовых сообщений в реальном времени с использованием технологии Voice-over-Net — похоже, скоро это станет стандартом для multiplayer'ных режимов (вон, в Team Fortress 2 тоже обещана такая штука). Становится очень удобно лаять приказы подчиненным, особенно тем, которые не знают вашего языка. Для облегчения управления вашим отрядом изобретен командный экран, позволяющий быстро определить, кто из бойцов где находится, какое у них оружие, в каком они состоянии, набранные очки, а также отдавать приказы, определять пункты назначения и доводить до всех план операции, созревший в вашей гениальной голове. Впрочем, возможности по командованию и планированию уступают по сложности аналогичным из Hidden&Dangerous и Rainbow Six. Но это и хорошо, иначе конкуренты NovaLogic совсем загрустят и переключатся на другой жанр, что определенно не пойдет на пользу рядовому геймеру. MG

Спаситель душ не жалеет туш

The Nomad Soul

Почему-то широко распространено мнение, что французские игры в жанре приключения особенной играбельностью не отличаются. Я лично не специалист по этим самым квестам, да и французского не знаю. Ну да ладно, придется согласиться с мнением большинства и решить, что квесты там делать не умеют. Хотя, помнится, Flashback и Another World были с элементами приключения и, на мой взгляд, являлись неплохими игрушками для своего времени. Так вот, компания Quantic Dream, несмотря на недоверие пользователей к играм, выпущенным на их родине, решились-таки запустить странный проект под названием The Nomad Soul. Основной целью разработчиков как раз является реабилитация французских игр в глазах мирового пользователя.

Николай Панков aka Лыжник

Паспорт

Жанр: Adventure
Разработчик: Quantic Dream
Издатель: Eidos Interactive
URL http://www.eidos.com
Дата выхода: осень 1999 г.

Итак, что же это за игра? Сюжет ее довольно необычен. Начать с того, что вы не являетесь в ней кем-то еще, а остаетесь самим собой, сидящим за собственным компъютером. Игра — портал в другой мир, где вы захватываете тело местного жителя и им бродите по закрытому городу под названием Омикрон. Город этот находится на какой-то планете, населенной

как людьми, так и странными инопланетянами. Омикрон в игре — полностью смоделированный город, с большим населением, домами, переулками и прочими мелочами. Каждое существо в городе имеет имя и собственную цель, согласно которой играет определенную роль. Вселившись в одного из этих обитателей, вы начинаете жизнь в этом городе, причем вам предоставлена полная свобода действий. Можно сначала выяснить, кем является тот тип, телом которого вы управляете, а можно просто пойти слоняться по улицам и искать неприятности на свою голову.

Про сюжет ничего точно пока неизвестно, кроме того что основная проблема игры — кража душ. Я не знаю, уж не о вас ли тут идет речь, так как неизвестно, что случается с душами тех, в кого вы вселились, однако кроме всего прочего существует еще и редисочный демон Astaroth.

Убить вас не могут. Так как вы, собственно, сидите за компъютером, а они все в другом мире бегают.

Что хорошо — убить вас не могут. Так как вы, собственно, сидите за компъютером, а они все в другом мире бегают. А если кто пришьет тело, в которое вы воплотились, так это не беда. Первый же, кто подойдет к мервецу и дотронется до него, станет новым воплощением вашей мысли. А народу в городе хватает — всех не перебьют. Это дает вам очень большую свободу действий, такую, что создатели не смогли их точно предугадать. Сделав попытку, они вскоре поняли, что это бессмысленно, и задали только проблемы, а как их решать, им уже все равно. Нет, это, разумеется, не значит, что могут попасться неразрешимые проблемы, просто каждая из них имеет несколько вариантов решения. К примеру, вам необходимо попасть в комнату. Для этого можно найти ключ и открыть ее (правда, оригинальное решение?), можно взять динамит и взорвать препятствие, а можно хитрыми путями телепортироваться внутрь. Игре абсолютно все равно, какими путями вы туда попадаете, главное, чтобы вы там все же оказались. По словам разработчиков, это делает игру нелинейной и уменьшает время, проводимое игроком за раздумьями о решении каждой проблемы.

Графика, как видите, в Nomad Soul... ээ... есть. Язык не поворачивается сказать и рука не поднимается написать что-то большее. Да, 3D, да, полигоны, но революций не ждите. Разве что трехмерный Дэвид Боуи раскрасит картинку...

You have been the victim of a violent attack. Go home, eat and rehydrate yourself. If you experience mental disturbances, consult a Psytech. The Omikron Police thank you for your cooperation.

Убили? Не беда. Наши наниматели, омикроновская полиция, благодарит нас за плодотворное сотрудничество и рекомендует на некоторое время расслабиться — кофию попить, что ли... А они пока нам новое тело подыщут.

Сражения в игре особенной оригинальностью не отличаются. Когда вы встречаете врага, игра переключается в боевой режим и вы видите тело, которым в данный момент управляете со стороны.

Сражения в игре особенной оригинальностью не отличаются. Когда вы встречаете врага, игра переключается в боевой режим, и вы видите тело, которым в данный момент управляете со стороны. Все движения в бою зарисованы с реальных мастеров рукопашного боя, так что выглядит это все достаточно красиво, однако висящий над башкой индикатор здоровья вовсе не придает игре реалистичности.

Что нужно игре, чтобы казаться лучше, чем она есть на самом деле? Конечно же, какое-нибудь громкое имя, которым можно пугать потенциальных покупателей. И такое имя нашлось у Quantic Dream! Это имя — Дэвид Боуи, известный певец и местами киноактер. Его вполне достаточно, чтобы игру купили хотя бы поклонники его музыкального таланта. Он не только написал всю музыку для «Омикрона» (так до недавнего времени называлась эта игра), но и послужил моделью для одного из персонажей. Тем не менее впечатление об игре противоречивое. Подождем — увидим.

MG

До недавнего времени игрушка называлась Omikron: The Nomad Soul. Но потом, во избежание ошибочных ассоциаций, слово Omikron из названия убрали. Интересно, а слабо было разработчикам придумать какое-нибудь более оригинальное название для города-то?

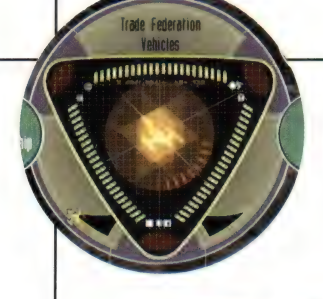
Queen's Coctail
(Коктейль Королевы):

Подается в коктейльной рюмке

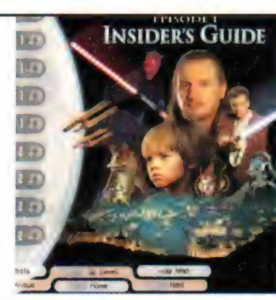
Компоненты:

- джин «Бифитер» — 20 мл;
- вермут rosso — 10 мл;
- вермут dry — 10 мл;
- ананасовый сок — 20 мл.

Вот вы, дорогие читатели, в письмах иногда недоумеваете — что это за рубрика у нас такая, коктейльная. Объясняю. Мы тут пишем про всякие вещи, имеющие отношение к компьютерным играм, но ими не являющиеся. Вот, например, какое отношение имеет Magic: the Gathering, о которой мы писали в двух номерах подряд, к компьютерным играм? Во-первых, тоже игрушка. Во-вторых, постоянно упоминается разными способами в компьютерных играх — вспомните, например, Tragic: the Gathering в Fallout 2 или весьма похожую карточную игру в Might and Magic VII. Или вот пишем про всякие компьютерные диски, игрушками не являющиеся, но способные истинного игромана заинтересовать. Нынче как раз такой случай.



«Звездные войны» изнутри



Иван Шаров

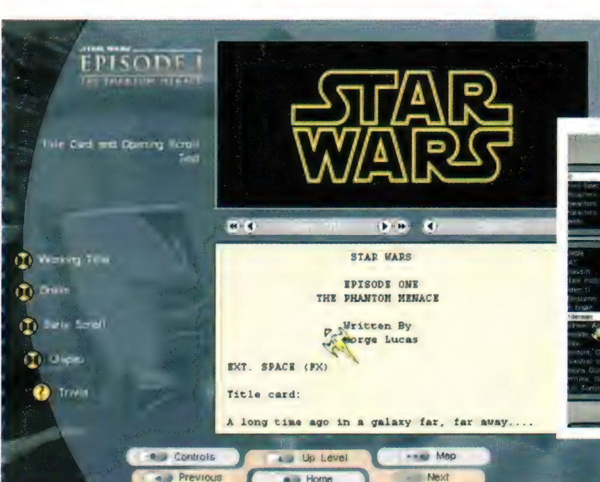
Все вы знаете, что этим летом империя Джорджа Лукаса разродилась новой серией «Звездных Войн». Вы все также наверняка знаете, что LucasArts не осталась от Lucasfilm'овых дел в стороне и урвала свой кусок от большого лукасовского пирога в виде трех игрушек (с Star Wars Phantom Menace в названии). Но не все знают, что есть у LucasArts и еще один программный продукт про Star Wars Episode 1, но на сей раз это — энциклопедия последнего фильма и всей вселенной. В общем, мечта любого фаната «Звездных Войн», настоящий источник всевозможной информации о любимом фильме. Что ж, давайте рассмотрим его поподробнее.

В коробке масс всего интересного: биографии всех действующих лиц фильма, секреты кинематографистов, рассказ о том, как Лукас умудрился создать целую вселенную, эксклюзивные интервью, более 2000 картинок из фильма, концепт-арта и фотографий со съемочной площадки, рекламные ролики, избранные видеофрагменты и аудиоклипы, более 300 специально сделанных для Insider's Guide 3D-моделей живности и техники, полный сценарий с комментариями, глоссарий на 500 слов и сотни вопросов викторины. «Плюс несколько сюрпризов и много, много чего еще!..» Мечта видеомана? Мечта. Полезли внутрь — там нас ждет тонкая инструкция и два CD-ROM'а.

Такой вот, серьезный мужик, актер, сидит непонятно в чем и изображает из себя придурка. Народ вокруг падает от смеха, наверное. Но в фильме все выглядит дико круто, потому что у этого средства передвижения колесиков нет.

Запустили, оказались в меню. Довольно аскетично: 9 пунктов, внизу некий загадочный toolbar, который позволяет по-своему копаться в содержимом диска. Мы же пойдем нормальным путем и ткнемся в первый же пункт — Characters. Жители вселенной «Звездных Войн» делятся на: «главных героев», «группы и организации» и «всякие твари». Понятно, что среди главных героев обнаруживаются недобрые дядьки Darth Sidious и Darth Maul, а также добрые парни и тетеньки Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Королева Амидала и Анакин Скайуокер. Всего восемь чело... Эээ. Организм... Нет, тоже не то, потому что присутствует R2-D2. В общем, главных героев. Все сопровождается разнообразными полезными подробностями, включая кадры из

Тут спрятан полный сценарий фильма. Жаль только, распечатать нельзя. Правда, «Звездные Войны» не на сюжете держатся, а на спецэффектах, так что читать все это невыразимо скучно: дикий бред. Зато когда все это носится, блестит и взрывается, становится круто...



Видеоролики, разрекламированные на обложке, на самом диске спрятаны весьма тщательно. В отличие от обычных интерактивных энциклопедий здесь видеоролики надо искать вручную: просто тыкаться повсеместно, авось, где-нибудь будет значок с четырьмя черными кружками.

фильма, фотографии «позади камеры» (со съемочной площадки), биографией (ежели она известна) и, наконец, видеороликами.

Видеоролики, разрекламированные на обложке, на самом диске спрятаны весьма тщательно. В отличие от обычных интерактивных энциклопедий, где все содержимое можно сортировать в том числе и по наличию/отсутствию соответствующих мультимедийных подробностей, здесь видеоролики надо искать вручную: просто тыкаться повсеместно, авось, где-нибудь будет значок с четырьмя черными кружками — вроде как бобина с кинопленкой. Просмотр видеороликов, правда, объясняет отсутствие у авторов стремления их афишировать: каждый длится не больше 7 секунд и, мягко говоря, глубокой смысловой нагрузки не несет. Хотя еще больше, честно говоря, умиляют аудиофрагменты, той же длительностью, изображающие, например, «звездный файтер такой-то в полете».

Прикольно в энциклопедии и еще вот что. Залезший в пункт Characters\Main Characters получает красивенькую такую менюшку с восемью главными персонажами. Однако, присмотревшись, на фоне разглядываем еще пачку имен, но затененных, которые нельзя выбрать. «Где ж они?» — возникает резонный вопрос. Все они тут, но чтобы до них добраться, надо проявить изрядную долю джедайской сообразительности и ткнуть в неприметную кнопку Map на тулбаре, которая из главного меню приводит в «карту» всей энциклопедии. Получаем нечто подобное звездной карте из какого-нибудь симулятора, только вместо звездных систем тут можно выбирать главных и не совсем персонажей. О некоторых из них информации достаточно, для других присутствует только викторина... Но все же это больше, чем восемь.

Едем дальше. На группы и монстров смотреть не будем (там повторяется примерно та же картина) и отправляемся в Technology. Тут все проще: «технологии» делятся на оружие, девайсы и дроиды (по 9-10 штук). По всем стандартный набор информации — иногда с видеороликом, иногда одна викторина. К многим механизмам имеются чертежи с описанием работы.

Vehicles в целом представляет собой то же самое, только тут повозки делятся по национальной принадлежности — Торговой Федерации, Набу, республиканские и Sith, а также подрейсеры (странные машины в виде двух огромных, очевидно, реактивных, движков и прикрепленной к ним троссами кабины пилота). Тут уже самое прикольное — фотографии со съемочной площадки. Серьезные такие мужики с суровыми лицами сидят в какой-то гипсовой разрисованной штуковине на маленьких колесиках, а трактор таскает их по двору... Кстати, из области познавательных данных: в съемках участвовали восемнадцать полномасштабных моделей подрейсерских кабин и движков. Собраны они все были из купленного продюсерами на разных военных базах в Аризоне авиационно-милитаристического металлолома (поюзанных самолетных деталей). Детали эти обошлись Лукасу в 60 тысяч долларов,

Джордж Лукас рассказывает, как придумал «Звездные Войны» и как их снимал. Длинное такое поучительное интервью на тему «как на детском кино сшибить миллионы».

не считая перевозки в Тунис, а строили модели по принципу «если удается собрать то, что нарисовал художник, то круто, а если не удается — строим то, что получится». Поэтому реальные подрейсеры в фильме в итоге малость отличаются от задуманного художниками. И, кстати, мы тут посоветовались и вот что нас озадачило: как вы думаете, что в реальном физическом мире должно происходить с пилотами этих самых подрейсеров? Вы вот, например, пробовали постоять позади сопла реактивного самолета? Нет? Я тоже не пробовал, но полагаю, что вас либо снесет сразу километра на три, либо, если сзади окажется стена, размажет по ней, предварительно зажарив. Но ничего, вон Анакин Скайуокер не только выжил, но еще и Дарт Вайдером стал. Еще, кстати, мне очень интересно, куда у этих подрейсеров топливо заливается... Но я отвлекся.

Locations. За этим пунктом меню скрывается информация о трех планетах, представленных в «Первом эпизоде» — Набу, Татуине и Корусканте. Помимо информации собственно о планете, можно кое-что разузнать и о конкретных достопримечательностях, среди которых происходило действие фильма.

Ну и попутно выяснить, где все это снималось. Например, дворцом королевы Амидалы на Набу во время съемок «работал» Дворец Реггиа из итальянского города Касерта. Бедный дворец не только засыпали всяким «инопланетным» хламом типа останков федеративных роботов, трупов, а также «троном» королевы, но также оборудовали разными технологическими примочками типа антилазерных ставен, коммуникационных экранов и супер-пупер-дверей. Да и вообще весь город Theed был создан на основе различных строений и целых кварталов, собранных художниками и фотографами в Турции, Италии и Марокко.

Наконец, добираемся до главного, казалось бы, пункта меню: собственно The Phantom Menace. Наиболее значительной вещью тут является полный сценарий фильма. Сценарий собран из 115 «страниц» разной длины, каждая из которых сопровождается несколькими кадрами и пояснениями, кто есть кто на этих кадрах. Ну и, как правило, один из вопросов викторины. К сожалению, во всем «сценарном» разделе нет ни одного видеоролика, и к тому же все это нельзя распечатать. Жаль. Зато помимо сценария вы сможете посмотреть самые большие видеофрагменты на всем диске — два рекламных ролика фильма.

Дальше пункты меню переползают на второй диск. Первым идет The Star Wars Saga, под которым, в частности, кроется интервью Джорджа Лукаса, рассказывающего, как его угораздило вляпаться в эту мыльную оперу. Тут же содержится доводно скудная информация по всем остальным эпизодам Star Wars, с первого по шестой. Да, да, тут есть кое-что про второй и третий эпизоды. Могу сразу удовлетворить ваше любопытство: «Эпизод Два» пока не имеет названия, выйдет в свет в мае 2002 года. Написание сценария Лукас начал еще в 1998 году, снимать начнут летом 2000 года в Австралии и Тунисе (опять в пустыни...). В фильме в очередной раз появятся Королева Амидала и нестареющий Оби-Ван Кеноби, и сыграют их снова Эван МакГрегон и Натали Портман. Причем у Анакина и Королевы будет роман, что и станет основой эпизода... А на фоне романа опять звездные войны, разумеется. Тут и Анакин Скайуокер, только постарше. Что касается «Эпизода Три», то о нем известно лишь, что он выйдет в свет в мае 2005 года, сниматься начнет опять в Австралии в 2003 году и будет «самой мрачной серией Звездных Войн». Снова будут Эван МакГрегор и Натали Портман, опять в тех же ролях, но больше пока ничего не известно. Собственно, на этом «Звездные Войны» планируется закрыть, ибо шестой эпизод был последним.

Behind the Scenes повествует о процессе создания «Эпизода Раз», причем делает это во всей красе, с видеороликами процесса съемки, с интервью, с фотками и массой прочей познавательной информации. Прикольный видеоколлаж «Пиротехника», например, демонстрирует, как работники Lucasfilms нафик подрывали с таким трудом созданные модели разных инопланетных девайсов — подрейсеров, дроидов, кораблей... Очень весело. Особенно когда режиссер говорит «Дубль два», и техники принимаются собирать разбросанные по тунисской пустыне обломки. Вообще, здесь находятся самые познавательные и длинные видеоролики во всем энциклопедическом продукте, хотя они, конечно, не такие красочные, как фрагменты настоящего фильма.

Предпоследний пункт меню — Expanded Universe — рассказывает о том, какие книжки, комиксы, игрушки, фишки, мульки и прочая дребедень были выпущены разными фирмами под маркой Star Wars. Это нам не близко, так что пропустим и перейдем к глоссарию — разъяснению всех встречающихся в фильме терминов, с возможностью сразу перескочить к нужной статье. Тут все понятно и стандартно, хотя глоссарий разбросан по двум дискам (то есть вам могут предложить вставить другой CD, если вы хотите посмотреть статью на нем).

Вот такой прикольный продукт сделал LucasArts в целях зарабатывания лишней кучи денег. Очень познавательный, надо сказать. Я вот, например, не видел ни одного фильма из «Звездных Войн» («шейм он ми», как сказали бы герои этих войн), но зато знаю столько, что иной фанат может позавидовать. Так что новый продукт от Лукаса таковым настоятельно рекомендуется. Хотя, конечно, могли бы там в LucasArts постараться и побольше немного, поудобней все сделать, что ли... Но спешили. Что делать. Бывает. Все равно прикольно.

MG

...Дворцом королевы Амидалы на Набу во время съемок «работал» Дворец Реггиа из итальянского города Касерта. Бедный дворец не только засыпали всяким «инопланетным» хламом типа останков федеративных роботов, трупов, а также «троном» королевы, но также оборудовали разными технологическими примочками.

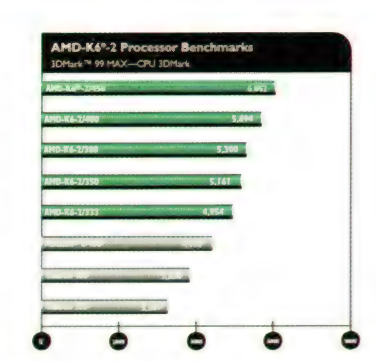
Лидер гонки

плавающая точка стала **еще быстрее!**

AMD K6 2 PROCESSOR 3DNOW!

Технология 3DNow!(TM)

Технология 3DNow! — первая инновация в архитектуре x86 процессоров, которая **существенно улучшает** работу 3D-графики, мультимедиа и других PC-приложений, интенсивно использующих операции с **плавающей точкой**.

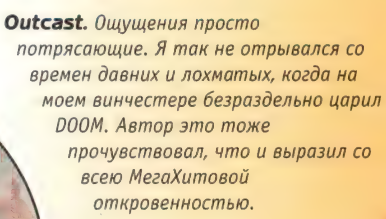


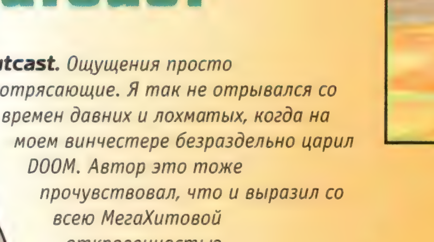
AMD hotline: Москва (095) 259-12-38, Санкт-Петербург (812) 325-42-14

МЕГАХИТ

В этом выпуске:

Outcast





Outcast. *Ощущения просто потрясающие. Я так не отрывался со времен давних и лохматых, когда на моем винчестере безраздельно царил DOOM. Автор это тоже прочувствовал, что и выразил со всею МегаХитовой откровенностью.*

НА СТРАНИЦАХ **61—64**

Здравствуйте, дорогие Мегагеймеры. Хочу с вами поделиться одной напастью. Похоже, я все сильнее страдаю от перманентного конфликта двух равноценных личностей. Одна из них ответственна за «Обойму», вторая всей душой радеет за «Мегахит». Пока еще до набивания лиц не дошло, но кто знает?..
Ну посудите сами, здесь, в «Мегахитах», собраны игры, безусловно лучшие на сегодняшний день и обязательные к всестороннему изучению и обыгранию. Это такие, такие игры... Чуды, просто чуды!
И гложет меня эта мысль постоянно. Ведь если вы в них, что несомненно, будете играть, то на «Обойму» вам времени может попросту и не хватить. Что неприятно. Вы уж не подведите, а? Просто нужно делать то, что хочется. Вот захотелось поиграть, надо обязательно играть. Захотелось поиграть во что другое, см. выше. Никогда не нужно себя ограничивать. Я плохого не посоветую, зачем оно мне. Даешь многогранность! Человек, который звучит гордо, может все. Может даже то, что раньше никому не удавалось. Достать звезду? Да запросто! Объять необъятное? Да раз плюнуть! Мы этим от червей и отличаемся. Мы летать умеем.
Согласны? Ключ на старт!

Юрий Травников

Expendable

Expendable. *Давно вы играли в хорошую аркаду? А в очень хорошую? А она есть, свеженькая, такая, какая нужна перегруженному проблемами человечеству. Тряхнем рассудком! Оттянемся!*

НА СТРАНИЦАХ **65—67**

Warhammer 40000: Rites of War

Warhammer 40000: Rites of War. *Честно говоря, я сомневался. Но автор так топал на меня ногами, что я задумался. А потом он взял и показал... А потом... нет, а ТЕПЕРЬ мы играем. В общем, что без толку разговаривать? Читайте и играйте!*

НА СТРАНИЦАХ **68—71**

Ключевая роль десантника

Рождественский Дух Прошлого

Около года назад товарищ дал мне компакт с игрой. Не помню уже, как она называлась, да и неважно это: игрушка оказалась не особенно интересной и я быстро ее забросил. А потом, дождливой ночью, изнывая от безделья, вспомнилось мне, что были на этом компакте какие-то avi'шники.
Вставляю диск в драйв, распахиваются панели Far'а и точно! Директория под названием Demos, правда, видеоклип в ней только один. Щелчок мыши и...

Именно так началось мое знакомство с Outcast'ом. Демка произвела впечатление, но не чрезмерное, на мой взгляд, это грамотно сделанная аркада. Причем на воксельном движке, а это вещь настолько же передовая, насколько и неизведанная. Словом, я пометил для себя, что есть такая игра и надо не забыть посмотреть на нее... после чего благополучно забыл.

А потом Outcast появился в продаже.

Уходящая эпоха

Год 1999. Скоро наступит год 2000. Игры выходят небывалыми тиражами, такой волны не было никогда. Причем многие еще не поняли, в чем дело, и считают, что это сезонное явление, что ближе к осени количество релизов снизится...

Да ничего подобного, господа! Знаете, в чем дело? Производство игр накануне третьего тысячелетия превращается в индустрию, которая очень скоро по своим масштабам сравняется с Голливудом, а возможно, и превзойдет его. И вовсе не Голливуд поглотит игровую индустрию, а производители игр скупят на корню киношников. Но это тема отдельной статьи.

Так вот. Среди громадного количества игр, к сожалению, очень мало качественных, а уж хиты и вовсе можно на пальцах пересчитать. Поэтому испытываешь просто колоссальное потрясение, когда включив очередную игрушку осознаешь, что перед тобой не просто хит, а эпохальная игра. Игра, которая знаменует своим появлением окончание одной эпохи и начало следующей.

Таков Outcast.

Памяти Daggerfall'а посвящается

Редко в игре сюжет воспринимается в гармонии с самим игровым процессом. Как правило, сюжетная линия и сама игра имеют друг к другу весьма отдаленное отношение. Этим грешат игры всех жанров, даже квесты и ролевушки. Последняя на моей памяти игра, где каждое телодвижение, совершенное игроком в процессе игры, было связано с сюжетом — это «Вангеры». До «Вангеров» был нежно любимый мною Daggerfall. И вот теперь Outcast.

На дворе середина 80-х годов. Физик, занимающийся проблемами, которые отвергает официальная наука, считая их либо нерешаемыми, либо ненаучными, создает теорию, которая обосновывает существование рядом с нашим миром нескольких параллельных миров. Но он погибает, его открытие забывается.

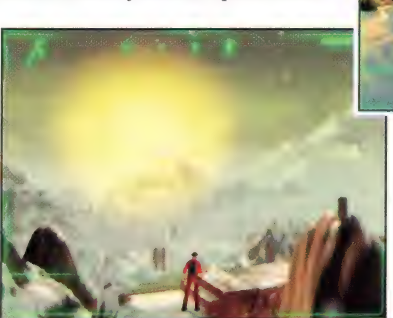
Спустя несколько лет теория гениального ученого привлекает

Паспорт

Jagged Alliance 2: Агония власти

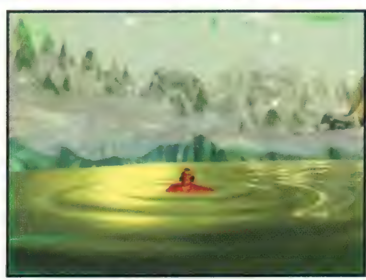
Жанр: инамичная adventure с примесью RPG
Разработчик: Appeal
Издатель: Infogames
URL www.infogames.com

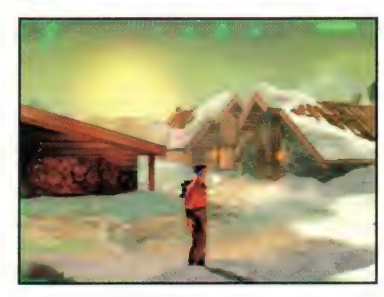
Системные требования:
ОС: Win95/98
Процессор: P II 266 МГц
RAM: 64 Мбайт
CD-ROM: 8x



Что-что, а пейзажи в игре фантастической красоты. Особенно зимние. Да, как, впрочем, и любые. Горы, леса, да все!

внимание сотрудников одного из самых секретных научных учреждений США. Работы по изучению гипотезы получают серьезную фи-





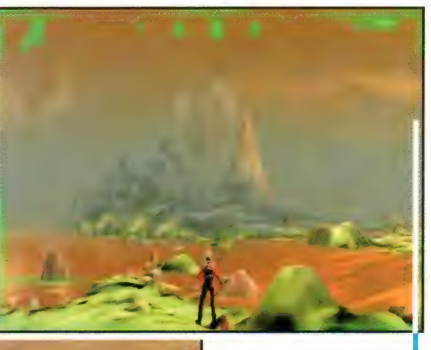
нансовую поддержку со стороны правительства, создается специальная структура. Еще через некоторое время проводится первое испытание установки, способной открыть проход в иное измерение. Эксперимент оказывается удачным: проход удалось открыть. А вот закрыть его не смогли...

Как это обычно и бывает, в том месте, где сильно напортачат ученые, появляются военные, которым и доверяется ответственная задача: замести следы и ликвидировать последствия. В данном случае эта бравая категория народонаселения представлена четырьмя сослуживцами, бывшими спецназовцами, которые вместе прошли огонь, воду и медные трубы. Их задача: проникнуть в неизведанное измерение и выяснить, какого черта там, собственно, происходит?

Доставка бравых героев к месту назначения прошла почти без накладок. Вернее, одна накладочка все-таки вышла: группу разбросало при высадке, и теперь солдаты находятся в чужом мире в одиночестве, без средств связи и поддержки извне. И нельзя сказать, что все обитатели этого мира пребывают в сумасшедшем восторге от появления незваных гостей. Добро пожаловать в Adelpha, мир, который реален настолько, насколько в принципе может быть реальной компьютерная игра, созданная в 1999 году от Рождества Христова.

Игрок оказывается в шкуре одного из четырех десантников, веселого товарища по фамилии Slade. Веселость его настолько ярко выражена, что поневоле появляется подозрение, что человек не выдержал стресса и постепенно сходит с ума. Ну, там, «крыша медленно съезжает, тихо шифером шурша» и все такое прочее.

Slade шутит постоянно. В самой неожиданной ситуации он умудряется сказать что-нибудь такое, что собеседники не знают, как реагировать: смеяться или вызывать хама на дуэль. Хотя справедливости ради надо отметить, что особо невежливые вещи Slade говорит тихо, самому себе. Это разумно, так как если бы он громко сказал, например, туземцу, свихнутому на местной разновидности скаковых ящериц (черт их разберет, это могут быть и страусы, и мутировавшие белки — фауна такая, что Дарвин бы с ума сошел), что собирается купить у него одно животное с кулинарными целями — его немедленно бы растерзали.



Один из членов местного сопротивления. Радуется вроде нашему приходу и все такое...

Первые разговоры. Пока еще не разборки, пока еще введение в новый мир. Еще можно ходить и косить под дурака, никто вас не осудит, помогут и направят в нужную сторону.

В общении с местными у героя есть еще и проблемы лингвистического характера. Туземцы знают английский очень плохо, на школьном уровне, а Slade не владеет местным наречием вообще. Вот и приходится все повторять медленно и два раза. Конечно, разговаривать Slade будет все лучше и лучше, но к тому времени, когда он сможет грамотно нахамить вождю, это желание у него, к счастью, пропадет. Не до хамства, знаете ли.

Но в начале игры любая беседа с местными превращается для бедного десантника в тяжелое испытание. Он такие рожи строит, что поневоле чувствуешь себя виноватым: ведь это по вашей вине он оказался в таком дурацком положении! Могли бы и вообще компьютер не включать.

Вот такой он парень, Slade. Высокий, стройный, спортивного телосложения, а лицом подозрительно похож на Шварценеггера. Ну

ПОХВАЛЬНЫЕ РЕЧИ

Я долго размышлял, к какому жанру следует отнести Outcast. Писать через дефис половину существующих жанров не хотелось: гениальный продукт заслуживает самостоятельной категории. И вот, после бессонной ночи в моем мозгу родилось.

Outcast — самая динамичная adventure, которая когда-либо была создана!

Беседы на философские темы плавно перетекают в ожесточенные перестрелки с солдатами и наоборот. Только что вы мчались по равнине на своем двуногом скакуне, и через секунду вы... Ха, не скажу. А то не интересно будет.

К вопросу о демографии. В Outcast убить можно любое живое существо. Другой вопрос, что некоторые таланы являются ключевыми фигурами, в случае гибели которых сюжет просто не может дальше развиваться, и игра автоматически заканчивается. Это, конечно, неприятно, но должен же быть хоть один недостаток в игре? Тем более, что это действительно единственная вещь, к которой можно придраться.

очень похож. Интересно, случайность ли это, или?..

Adelpha — футуристический Тамриэль

Для тех, кто не играл: упоминание Тамриэля — очередной реверанс по адресу Daggerfall'а. Так, собственно говоря, мир Даггера и называется. Adelpha — мир Outcast'а.

Состоит из шести частей, соединенных порталами. Каждая часть — совершенно отдельная область, со своим климатом, культурой, религией, населением и фауной. Разумное население Adelpha — таланы. Их культура полна противоречий: с одной стороны — деревенский уклад жизни, ручной труд, злобные надсмотрщики и прочие прелести феодализма, с другой — лазерные пистолеты у охраны, порталы, собранные отнюдь не из подручных материалов и легенды, повествующие о сражениях с использованием местного аналога тяжелой артиллерии. И вообще, эта планета полна загадок. Каким, простите, образом, деревенский кузнец с помощью только кувалды, наковальни и известной матери, из минералов, валяющихся на дороге, делает боеприпасы для пистолета? Не знаете? Вот-вот, я тоже не знал.

Каждый талан, которого вы встретите, личность. Причем не случайно сгенерированная, как в том же «Даггере», а вполне нормальная. У него свои проблемы, радости и заботы, то, что понравилось одному талану, может вызвать бурное негодование у другого. Привыкать к подобному положению вещей придется долго. Чтобы облегчить период адаптации, могу посоветовать одно: относитесь ко всему, что вам встречается в игре, очень серьезно. Иначе ее не пройти.

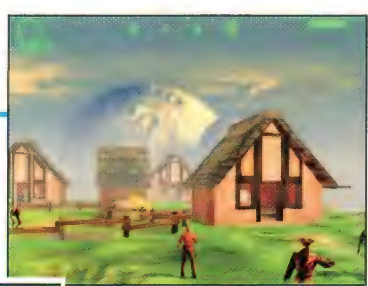
Но ляпы неизбежны. Например, меня попросил один талан убить нескольких животных (не помню,

как они назывались) на востоке от его деревни, так как они угрожают стаду верховых ящериц. Так как в мои планы на ближайшее будущее входила покупка такого скакуна, я решил помочь человеку, тем более, что он очень волновался. Отправившись в указанном направлении, я очень скоро наткнулся на группу солдат, которые немедленно на меня напали. Рассудив, что, наверное, их и имел в виду пастух, я ввязался в длительный бой и с трудом, но выиграл его. А еще минут через сорок выяснилось, что солдаты были не причем, а животные — какая-то местная разновидность гиен, живут немного дальше. Только зря здоровье потерял и патроны потратил.

Особой интерактивностью окружение не отличается, но этого просто не замечаешь, так как в игре за единицу времени происходит столько событий, что просто теряешься. Вы еще не успеете как следует изучить второй мир, как уже будете в курсе огромного количества местных проблем: кто кого угнетает, где кого убили и почему наместник в этой деревне — козел.

Вашей персоне население Adelpha будет уделять повышенное внимание. Но чтобы у игрока не создалось впечатление, что весь мир подстраивается под него (согласитесь, что именно так и устроено большинство игр), придумано весьма правдоподобное обоснование такого интереса к пришельцу.

Дело в том, что среди многочисленных легенд этого мира есть парочка на тему Доброго Спасителя. Старики, сидя у очага, рассказывают молодым, что наступит счастливый день, когда с неба спустится организм по имени Улукай и все сразу наладится. Ну не совсем сразу, но через какое-то время точно. И надо было так случится, чтобы Slade появился именно тогда, когда все дружно ждали явления Мессии. Разумеется, увидев, как среди бела дня с неба спускается нечто блестящее (капсула), таланы возликовали, решив, что вот он, родной, быстро перетащили потерявшего сознание Slade в хижину старейшины, а все его оборудование



ПОХВАЛЬНЫЕ РЕЧИ

Очевидно, что создать впечатление того, что мир игры действительно живой, очень сложно. В большинстве случаев возникает ощущение, что все, как бы это так сказать, подстроено. Ничего случайного, все идет строго по задуманному сценарию.

По большому счету, Outcast устроен именно так. Но только все закономерности тщательно замаскированы. Когда вы уже закончите свои дела в одном месте, и вроде бы по сюжету вам пора ехать в следующую область, к вам может подбежать местный житель, и, размахивая руками, рассказать, что все меняется — вы теперь слепой нищий и ехать надо совсем не налево, а, скажем, вверх. На ваш недоуменный вопрос: «Почему вверх?», вам посоветуют обратится к местному варианту гадалки.

Но все вышеперечисленное еще цветочки. Это, конечно, очень впечатляет, но тем не менее можно себе представить, как это все работает. Но есть вещи, которые вообще не поддаются никакой классификации.

Сколько себя помню (уже года четыре), столько разработчики обещают, что все, «в нашей игре *** враги будут умные-умные». Настолько умные, что в перерывах между перестрелками с игроком они будут в аспирантуру поступать. И каждый раз оппоненты оказываются клиническими идиотами. Иногда попадаются гении уровня даунов. Но не более того.

Кто мне скажет, каким образом программисты научили солдат грамотно воевать? Как они догадываются, что окружать противника — это хорошо, а прятаться долго за хрупкой бочкой — плохо? Последнее особенно поражает. Дело в том, что бочку можно расстрелять несколькими выстрелами. А когда до разрушения бочки, за которой прячется вражеский стрелок, остается пара выстрелов, солдат вскакивает и резво устремляется к следующему укрытию. Да еще и момент старается выбрать, когда вы меняете обойму в пистолете. Такого еще никогда нигде не было. А уж подкрасться сзади и дать Slade по башке — так это вообще сплошь, рядом и легко.

Умирающий герой. А что поделать? Жизнь, она даже в игре штука конечная. К счастью, здесь не нужны расходы на похороны. Здесь нужно только перезагрузиться.

разобрали на сувениры, простите, на святыни и амулеты.

Нет, вы чувствуете, насколько все элегантно исполнено? Нет никаких сюжетных прорех: все рассказали и разложили по полочкам. Теперь понятно, например, почему вдруг десантник оказался на другой планете почти без штанов, а по домам разбросаны аптечки и патроны. Аплодисменты сценаристам!

В самом начале игры вы попадаете в заснеженную местность, ландшафты которой живо ассоциируются со старыми американскими рождественскими открытками. Это мир тренировочный — вам расскажут, что вокруг происходит, попугают немного и заставят пройти тест на Спасителя.

Но это не просто изврат создателей игры, которым надо было чем-то развлечь игрока. Прохождение теста преследует вполне определенную цель — научить игрока совершать минимум действий, необходимый для банального выживания: стрелять, прыгать, плавать, ползать... В особенности ползать. Умение крайне необходимое. Дело в том, что когда Slade ползет, врагам его заметить намного труднее и уже в третьей области придется очень много времени провести на брюхе, иначе просто не выжить. В общем, только после того, как сын старейшины будет удовлетворен вашими успехами на поприще тренировок, вас отпустят во вторую область.

Контраст ошеломляет. Только что вы находились в месте, сильно напоминающем городок полярников, как вдруг вас переносят в лето.

Мы пойдем другим путем!

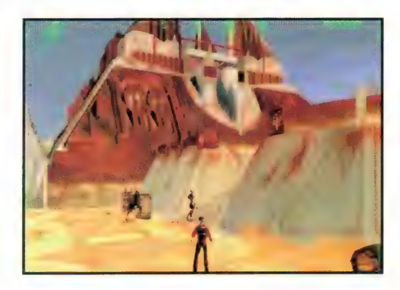
Вероятно именно так думали разработчики Outcast'а, когда только собирались создавать движок. Они отказались от кажущегося многим единственным вариантом полигонного движка и сделали игру на вокселях, что сразу вызвало к жизни массу последствий.

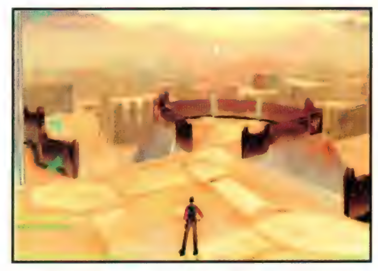
Первое. Так как игра целиком и полностью воксельная, никакие графические ускорители не поддерживаются. Одним это нравится, других подобный подход возмущает, но на самом деле это безразлично: если игра выглядит прилично без всяких там 3Dfx'ов, то и хорошо. Воксельная технология позволяет создавать очень гладкие объекты, на которых отсутствуют места состыковки полигонов, вследствие чего все объекты выглядят намного более правдоподобными, нежели оные же, но из полигонов. Холмы похожи на холмы, а не на кучу кафельной плитки, залитой клеем.

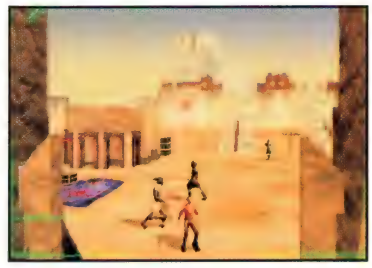
Второе. То, что не поддерживаются ускорители, автоматически подняло и весьма серьезно планку системных требований. Outcast начинает нормально работать на компьютерах не хуже Pentium II-266 с 64 Мбайт RAM и приличной видеокартой. И это в разрешении 400X300. Даже 512X384 у меня банальным образом не заработало, судя по всему, игра не сумела как следует договориться с видеокартой. 640X480 тоже можно поставить, но как-то очень хитро, в окошке... Что даже и пытаться не стал и вам не рекомендую.

Как справедливо решили создатели игры, нелепо из-за смены технологии отказываться от тех достижений человеческой мысли, которые были сделаны ранее. Поэтому все спецэффекты, которые постепенно становятся стандартом для ускорителе-ориентированных движков, в Outcast присутствуют. Причем реализовано все просто восхитительно! В качестве примеров могу упомянуть воду и тени. Последние точно копируют все движения предмета. Сами персонажи сделаны с использованием скелетной анимации, поэтому с пластикой движений у них тоже все в порядке. Хотя, конечно, это смотреть надо — одними восклицаниями не обойдешься.

И еще одно, за что Outcast следует похвалить, — музыка. В игре музыку играет не кто-нибудь, а Московский Симфонический оркестр в компании с хором каким-то, забыл название. Эффект просто потрясающий — со времен «Фантасмагории» мне не попадалась столь глубокая по эмоциональному воз-







действию музыка. Звук попроще, но зато может быть трехмерным и поддерживает технологию EAX.

Что тут можно еще добавить? На самом деле, добавить можно еще очень много всего, но увы, мы стиснуты жесткими рамками журнальной площади. Поэтому буду краток.

Outcast — игра с большой буквы. Это лучший продукт за последние полгода и скорее всего останется таковым еще надолго, если только Tiberium Sun не окажется тем, за что его выдает Westwood. Outcast — игра для всех, кто любит игры, кто хочет полюбить игры и кто любил игры. Все три категории населения быстро собирутся дома у мониторов и... будут счасливы минимум две недели.

Outcast знаменует собой окончание целой эпохи. Что же нас ждет дальше? MG

ПОХВАЛЬНЫЕ РЕЧИ

Оружия в игре шесть разновидностей, причем все довольно часто используются. Даже самый первый пистолет в незаапгрейденном состоянии вполне употребим в течение всей игры, хотя бы потому, что патронов к нему везде валяется очень много, да и местные умельцы производят их без проблем и практически за бесценок. По большому счету, оружие здесь можно выбирать себе не по критерию мощности, а какое понравится. Любите ракетницы — флаг вам в руки, вот вам ракетница. Неровно дышите к лазерам — да, пожалуйста, вам лазер! Ну ничего не жалко для хорошего человека!

Предметов, поддающихся использованию, в игре масса — начиная с электронного бинокля, при необходимости работающего в рентгеновском излучении (видны все живые существа сквозь стены на большом расстоянии, очень удобно), и заканчивая картой местности. Карта фантастически красиво работает: когда вы ее включаете на уровне в первый раз, по окрестностям пробегают зеленые всполохи — аппарат сканирует ландшафт и записывает его в память. Выглядит очень впечатляюще.

Данила Матвеев

Давно, очень давно не выходили очень хорошие аркады. Просто аркады появляются каждый месяц тоннами, особенно почему-то усердствуют японцы: дня не проходит, чтобы не появилась в сети какая-нибудь штучка, в которую нельзя поиграть, так как лично я не в курсе, как по-японски будет «Start». А вот такой аркадки, чтобы сесть и, не отрываясь, шевелить пальцами в течение нескольких дней — нет.

А очень обидно. Наверное, все, кто застал времена «Денди» (это такой чернобыльский слон — розового цвета и с пистолетом — тамошний бандит, наверное), помнят такую игру, как Contra. Была еще и синклеровская версия, и на автоматах люди в нее резались... Эта была классическая аркада в лучшем смысле этого слова. Никто не пытался натужно вставить сюжет в промежутки между уровнями или объяснить игроку, почему именно ИХ надо к известной матери расстрелять. Просто бежал товарищ (или два — можно было играть вдвоем) и стрелял(и) во все, что шевелилось, подбирая все новые и новые средства уничтожения. В конце каждого уровня игрока ждал босс — особенно большой и злобный оппонент, которого надо было убивать по частям. Да, игрушка была просто восхитительной.

А сейчас в моде сюжетная линия. Как только не изгиляются разработчики, чтобы засунуть в какой-нибудь паззл нелинейный сюжет! И все из-за того, что если этой глупости не сделать, то все сразу начнут орать, что, дескать, это клон, а создатели игры — волки позорные. Мешают кучу жанров в одной игре и на выходе получают нечто совершенно неиграбельное, но зато отлично продающееся, так как на коробке написано «Action-strategy-RPG-quest-кофеварка с автоматической сушкой белья». Грустно это все, очень грустно. А раньше пришел домой и долбишь по кнопкам... И никаких сюжетных извращений.

Нет, поймите меня правильно: сюжет — вещь отличная. Но только не надо впихивать разные сложности туда, где они совершенно не нужны. Неужели вам не параллельно, почему надо расстрелять в-о-о-о-н ту стаю летающих термосов? Стреляйте — и вперед, к светлому... Нет, не то. Назад, к темному... Тоже нет. В общем, никаких гвоздей. И получится отличная аркада, в которую будут играть толпы народа и еще продолжения попросят.

Видимо, кто-то рассказал господам из Rage Newcastle эту мысль. И они собрались и сделали аркаду. Аркаду потрясающую по своей играбельности и качеству исполнения.

Expendable — именно так именуется этот шедевр — сюжетом не обременена. Где-то на задворках компакта можно для себя узнать, что где-то кто-то чем-то обидел каких-то непонятных ребят, они расстроились и начали на всех наезжать. Вот и все! Ура, конец сюжету! Просто и элегантно, никто к игроку не докапывается с отвратительно написанной фантастикой (а именно так выполнены сюжеты большинства игр этого жанра), а для тех, кто ну не может по определению стрелять, не получив некоторой мотивации, есть вышеописанная отмазка.

Игра делится на уровни. Всего их 20: 18 основных и 2 секретных. Устроены они незатейливо, никаких ключей, спрятанных в безумных местах, никаких ям, через которые надо часами

Паспорт

Expendable

Жанр:	arcade
Разработчик:	Rage Software
Издатель:	Rage Software

URL http://www.rage.co.uk

Системные требования:	
Процессор:	P 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
Рекомендуется:	3Dfx

Как я уже говорил, все более чем красиво. Потрясающая смесь визуальных эффектов сделала бы из игрушки шедевр даже при условии ее отстойности. Но здесь не тот случай. Здесь все круто и замечательно.

Оружие. Ах, оружие. Как сказал бы Борис Моисеев, если бы играл в игры: «Боже, шармант!» (А может, играет? А может, говорит?..) Изначально у игрока есть только пушка, стреляющая энергетическими сгустками. Дальность полета заряда невелика, да и мощность оставляет желать лучшего. Единственный плюс этого приспособления — заряды никогда не кончаются.
Далее по ходу игры вам будет доставаться новое оружие. Его можно заполучить двумя способами: отнять у поверженных врагов или найти, расстреляв несколько ящиков. Все, что вываливается на свет божий, надо подбирать очень быстро — иначе полезность пропадет и, соответственно, вам не достанется.

Оружие в игре отличается большим разнообразием. Лазеры, пулеметы, ракеты наводящиеся и простые, огнеметы и какие-то электрические разрядники. Есть и гранаты — маломощные и с малым радиусом действия. По непонятным причинам разработчики выделили их в отдельную категорию и «повесили» на отдельную кнопку. Зачем — непонятно, вещь настолько бесполезная, что, как правило, про нее все банальным образом забывают.
А вот все остальные средства расчистки местности просто восхитительны. Единовременно можно нести «на борту» только три разновидности оружия, если попадается четвертая, то компьютер просто решает, какая из них наиболее слабая и хладнокровно выбрасывает.
Вот тут-то и начинаются конфузы. Дело в том, что апгрейд стрелялок происходит довольно необычным образом: если вы только один раз подобрали, скажем, лазер, то он и будет стрелять одиночными импульсами. А вот если тот же лазер подобрать раз пять подряд, то он превращается в чудовищной мощности аппарат, одновременно испускающий веером до 15 лучей! Такая же система действует и по отношению к ракетам и всему прочему. Например, те же ракеты — довольно жалобное приспособление в незаапгрейденном состоянии. А если подобрать три ракетницы, то у-у-у-у! Все упали-отжались.

Вот это и есть та самая секретная штука. Правда, совсем незаметно? Какие у вас возникают желания при виде этого девайса? Правильно, самые естественные. Так что ж вы ждете? Огонь!

Даже системные сообщения сделаны с душой. Экая циферка-то замечательная! Нет, такого еще точно не было. Здесь все для поддержания человека, играющего в соответствующем настроении.

пытаться перепрыгнуть. Кстати, вот еще один бич современных аркад: ну кто, скажите вы мне, наврал разработчикам, что игрокам нравится, уподобляясь чокнутым сверчкам, скакать через дырки в поверхности вместо того, чтобы чинно расстреливать врагов? Так нет, дизайнеры стараются в каждую игру запихнуть побольше всяких щелей, чтобы через них все вдоволь попрыгали.

А Expendable просто гениален. Уровни просты, как валенки: если есть дверь, то ключ лежит под ящиком в трех шагах от нее; если силовой барьер то он сам отключится в нужный момент. Некоторые двери открываются стрельбой, правда, не по ним, а по БОЛЬШИМ СВЕТЯЩИМСЯ ШТУКАМ рядом с ними. Тоже довольно просто. Если найдется человек, который не сообразит, как пройти дальше, передайте ему мои соболезнования.

Иногда попадаются места, которые сама игра называет секретными. Ну уж извините... Секретное место — это такое специальное место, которое сложно найти. А в Expendable в секреты часто забегаешь случайно. И тут все начинает мигать, тебе говорят, что типа молодец, нашел-таки! Или как вариант: игрок натыкается на бассейн. В центре него плавает матрас не матрас, горшок не горшок, в общем, плавает штука, которую явно можно расстрелять. Для справки: все предметы, которые поддаются уничтожению, в Expendable при попадании в них заряда на мгновение вспыхивают белым цветом. Для того чтобы, не дай бог, игрок не перепутал и не потратил несколько лишних патронов на нерасстреливаемый ящик.

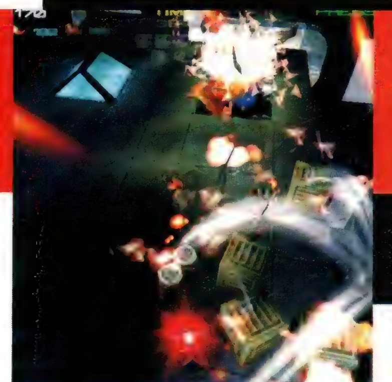
Так вот, эта матраса плавает в бассейне в гордом одиночестве. Скажите мне, ну какой нормальный аркадник ее хоть для приличия не расстреляет? А ведь это — большой секрет от Швеппс, и после уничтожения матраса игрок получит приличный бонус.

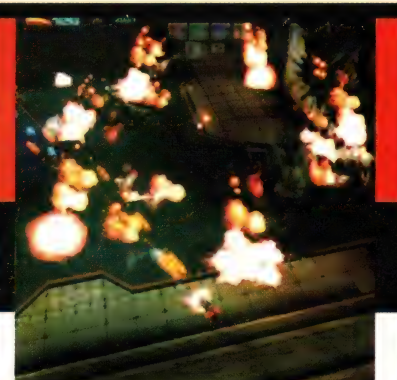
Здорово. Аркада — она на то и аркада, чтобы просто бежать вперед.

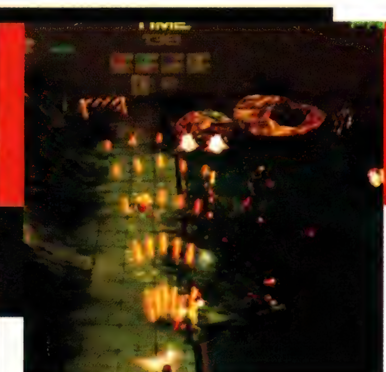
За уровни я разработчиков похвалил. Сейчас буду хвалить за врагов.

Их (врагов) много. И некоторый недостаток разновидностей вполне компенсируется числом гадов одного вида, племени или там чего-то еще — уж не знаю, по каким признакам они там делятся на группы. Как правило, оппоненты поодному не ходят, прибегают дружною толпою и начинают всячески нападать. Интеллектом их обделили — например, многие даже не догадываются, что если между игроком и врагом стоит ящик, то имеет смысл его обойти. И их тупость: есть правильно, ибо будь эти толпы немного поумнее, справиться с ними было бы совершенно невозможно.

Всех монстров в игре можно условно разделить на три категории: массовка — слабые, совершенно клинические ребята, которых очень много и которые с легкостью умирают; гады среднего звена — у них есть даже персональный индикатор жизни, они посильнее, да и вооружены получше. Зато никогда не ходят толпами и в большинстве случаев оставляют после своей гибели что-то полезное.







И, наконец, боссы. Их очень легко узнать: они колоссальных размеров — раз этак в 10 больше стандартного врага. Вооружены несколькими видами оружия и малоподвижны, зато с колоссальным количеством здоровья. Гибель такого товарисча означает окончание уровня, и все схватки с ним происходят один на один — никакая мелочь под ногами не путается.

В отличие от простых врагов, боссы зачастую даже отдаленно не напоминают живое существо. Например, один похож на... эээ, даже не знаю, как сказать, на летающую тумбочку с воздушными шариками по бокам. Чтобы его убить, надо расстрелять все «шарики».

Стратегия схваток очень проста — надо как можно чаще попадать по врагам, при этом бегая так, чтобы не попали в вас. Члены массовки умирают с первого-второго выстрела, середнячки — после очереди, ну а боссы умирать вообще не любят. В принципе, вы можете стрейфиться, но, как показывает практика, оно того не стоит. Проще отбежать, так как передвижение боком недостаточно быстро для того, чтобы оперативно уйти с линии огня.

Хотя чего я тут распинаюсь? Expendable — классическая аркада, а в классической аркаде все действия совершаются интуитивно, без участия головного мозга. Зато спинной при этом такой кайф ловит!

Все вышеперечисленное, конечно, хорошо. Но игра не стала бы столь популярной, если бы не была просто фантастически красивой!

Expendable — это, не побоюсь этого слова, самая красивая аркада, которая когда-либо выходила для PC. Разработчики использовали, кажется, все спецэффекты, которые только придумали изобретательные программисты за последние полтора года. Динамическое цветное освещение, погодные эффекты, тени, меняющиеся в реальном времени от нескольких источников света одновременно, туман, дым. Активно используется модный ныне bump-mapping, создающий иллюзию объемности текстур. Вы себе представить не можете, какой дает эффект все перечисленное вместе! Когда смотришь на то, как луч лазерного прицела пронзает клубящийся желтый туман, хочется плакать и верить, что кефир действительно полезнее пива.

Разрешения поддерживаются какие душе угодно. 32-битный цвет. Несмотря на все это великолепие, системные требования довольно скромны по сегодняшним временам: для нормальной игры на 640X480 достаточно P200 с 3Dfx. Но если у вас, к примеру, Celeron, и в недрах компьютера затаилась Riva 2, то тогда все вообще шикарно. Удовольствие получите незабываемое.

В Expendable можно играть вдвоем на одном компьютере. Кстати, это еще одна незаслуженно забытая в последнее время разработчиками опция. Когда играешь с товарищем, игра не надоедает ровно в два раза дольше. Проверено.

Ну что еще вы хотите? Да, Expendable — класс. Да, это шедевр. Если вы еще не на пути в магазин, то, значит, либо вы люто ненавидите аркады, либо невнимательно читали статью.

Пойду пройду игрушку еще раз.

Ах, да, совсем забыл. Это — мегахит. MG

Ух ты! Я даже не ожидал. Только пальнул разок, а оно все и развалилось. Честное слово, тепло на дворе, а настроение у меня самое что ни на есть новогоднее. Праздничное.

Вот это первый босс. А вот эти красные штучки — самонаводящиеся ракеты. Спорим, я намного круче? Правда, боссу, кажется, мою крутъ еще доказывать и доказывать.

Если вовремя не отбежать, машина может и придавить. Водитель, может быть, и отвернул бы в сторону, но скажу вам по секрету: его взорвали. Я не питал к нему неприязни. Просто он оказался не в том месте и не в то время.

Самонаводящееся **оружие** тоже нестандартное. Нет, оно, разумеется, наводится на цель, но вот чтобы это произошло, надо как минимум выстрелить в том направлении, где находится мишень. Если палить в противоположную сторону, то все туда благополучно и улетит. При наличии известной доли везения можно найти лазерный прицел — необыкновенно полезную, а главное, красивую вещь. Тонкий красный луч избавит вас от необходимости вести огонь «по квадратам» и сбережет немало патронов.

Помимо **оружия** на уровнях встречаются и бонусы. Но они играют довольно декоративную роль — прибавляют время, которого и так завались, поэтому подробно рассматривать их не имеет смысла.

Warhammer 40.000: Rites Of War

Space Marines форева,

или Шахматы будущего для профессионалов

Кирилл Алехин ака Maza, maza@mail.ru

Странно. Позавчера, после цепочки плановых срывов Конца Света, вполне нормально прошло рядовое солнечное затмение. Да и курс обильно усыпанных звездами и президентами купюр, несмотря ни на какие политические катаклизмы, так и не достиг килиманджарских высот. За окном терпеливо моросит дождь, сменяемый редкими солнечными зайчиками, пляшущими на асфальте и на загорелых девушках, в свою очередь рассекающих улицы на роликовых коньках. Внешне все как обычно. Все спокойно. Слишком спокойно. Родина спит и не знает, что пора паниковать и\или грызть ногти на ногах от счастья: несмотря ни на какие ухищрения, Warhammer 40.000: Rites Of War пробился-таки в мегахиты. Говорите, мол, что в этом такого?! О-о-о... Да вы просто не знаете всей истории...

Паспорт

Warhammer 40.000: Rites Of War

Жанр: Походовая и Хексональная стратегия
Разработчик: SSI\Dreamforge
Издатель: Mindscape

URL http://www.mindscape.com

Системные требования:
Процессор: P 200 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: PCI Video Card w/2 Мбайт
Multiplayer: LaN, Internet при наличии 28.8 Modem
200 Mb Hard Drive

История

А все, как это часто у нас бывает, началось с посылки. Нет, «посылка» — слишком громкое название для слегка припухшего конверта, в который даже пара банок просроченной тушенки из гуманитарной помощи не поместится. Так... Пакетик...

Пакетики к нам на а\я 101 приходят только двух видов: рвотные — от читателей, и благодарственные — от производителей (не перепутал?). Последние имеют дурную привычку вместе со «спасибо» вкладывать какой-нибудь свежеотпечатанный, но уже некондиционный диск. На этот раз именно таким нас главпочтамт и осчастливил.

Так что, сидим мы в редакции. Зубоскалим. Пытаемся привести в чувство свежеглюкнувшую видеокарточку на Riva TNT. А наш Ответственный и Чуть Ли Не Главный Иван Шаров тихо, но самоотверженно этот пакетик распечатывает и (вот любопытный-то!) запихивает вывалившийся диск в СиДи-ROM. Мы даже «Риву» сжечь не успели, а у него из колонок уже несется пафосная музыка и на лице выражение такое мечтательно-мечтательное... Подбегаем. Смотрим в монитор. И точно: установил, гад... И на New Scenario уже щелкнул. Тридцать секунд... Пятнадцать... Десять...

— Хе-хе, — сказал я.

— Хе-хе, — ответил стоящий за спиной Леша.

— Бивис, она же походовая! — глубокомысленно отметил я.

— Хе-хе, — подтвердил Леша.

— Хе-хе, — подвел итог я и собрался было топать обратно к раскуроченному компу портить дорогостоящие комплектующие.

— Ку-уда?! — оторвался от монитора Шаров, — тебе по ней еще писать.

— Хе-хе, ну ты, парень, попал, — со смаком прокомментировал Леша. И ведь действительно попал...

Домой притащился грустный и злой. Но с пакетом. Ночью предупредил всех, что работаю, наобещал всем, что хита не будет, но вот гвоздики для гробика уже заточены, и сел тестить, предвкушая, как я со смаком разгромлю Rites of War в пух и прах. Потому что не квака это. И не Starsiege: Tribes. И даже не Jagged Alliance 2. А, значит, права на существование не имеет...

Через три часа понял: цепляет. Еще через три: конкретно цепляет. К утру храбро не стал перезагру-

Нас много, и мы в тельняшках! Такое столпотворение — обычное начало любой миссии. Правда, это миссия весьма продвинутая, так что толпа вышла ку-уда больше обычного...

жать в очередной раз зависший комп (Ри-и-ива!), а уселся думать, что же мне так понравилось. Смотрится не очень. Сюжет не очень. И вообще... В итоге пришел к выводу, что игра НЕМНОГО интересная, и только. Но быть немного интересной — все равно что быть немного беременной. И тогда я прозрел: ХИТ! Но было уже поздно. Я подсел.

Другая история

Вообще, «напольная» вселенная Warhammer, состоящая из раскрашенных вручную солдатиков, толстенных сводов правил, многогранных кубиков и миллионов фанатствующих игроков, давно и весьма успешно прорывается на рынок компьютерных игр. Иногда так просто Mega-успешно, достаточно вспомнить революционные «Тень рогатой крысы» или прошлогодний Dark Omen, лично мной пройденный не раз и не два. Шикарные тактические сражения, тонкие и многогранные... Маги, лучники, рыцари и прочая фэнтезня на фоне потрясающего (особенно по тем меркам) 3D... О-о-о... На этих двух примерах история Warhammer на PC не исчерпывается. Создание игры, которая заранее и при любом раскладе обречена на успех у стадвухсот тысяч компьютерных фанатов и (магическое для любого девелопера словечко) покупателей, для любого нормального разработчика не работа (простите за невольный каламбур), а сплошное удовольствие. Даже если лицензия на перенос рогатых мутантов со стола на экран стоит денег.

Странно, но в последнее время на мониторы и винчестеры все больше рвется футуристическая модификация сказочной вселенной — Warhammer 40.000. Может, ее реализовывать интереснее, может — лицензировать дешевле... Кто знает? В напольном варианте она отличается от оригинала только юнитами, окрутевшими ровно на 40 тысяч лет, и потому склонными к ометалливанию, замене магии псионикой и прочим техногенным излишествам. Наверное, компьютерным геймерам такие орки в скафандрах, гусеничные орудия и космическая морская пехота действительно ближе сказочно-толкиеновских аналогов, но...
Не будем о грустном. Сегодня в меню именно космическая морская пехота.

Второе ключевое лого на диске с Rites Of War — SSI. Компания, на которую молятся миллионы людей по всему миру за то, что она верна традициям и уже лет несколько стабильно откармливает всех любителей воргеймами, хорошими и интересными. Вы не думайте чего лишнего — это отнюдь не мое квакофильское мнение, я вообще к походовым до поры до времени относился подозрительно, это все Internet Top 100, где SSI'шный Panzer General 2 сидел просто годами.

Стукнуть нас «Боевым Молотком» (warhammer'ом, если кому непонятно) SSI пробует уже во второй раз. Первый удар был в прошлом году — Chaos Gate помните? Тогда это была робкая попытка сделать X-com без базово-стратегической основы. Попытка не провалилась, но... Короче, второй удар парни из SSI решили сделать уже на своей территории: хексональные здесь всегда удавались просто на «ура». Что мы сейчас и подтвердим.

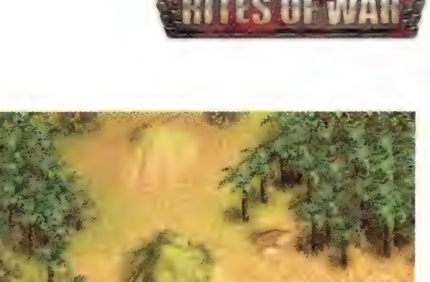
Уберите детей! (с) Б. Виллис в каком-то боевике

Главное, до того как начнем размещать юниты, успеть расставить акценты. Так что давайте сразу пройдемся по всему, что в Rites of War НЕ катит (или к чему можно придраться), а потом уж примемся за сладенькое. Причина недовольства тут может быть только одна. Графика. Тем, кто перед сном вытаскивает любимый Voodoo 3 из системы, чтобы положить под подушку или покупает MegaGame ради красивых (они у нас только такие!) скриншотов,

стратегия может и не... Видите ли, игра целиком и полностью сделана на движке вышеупомянутого Panzer General 2, у которого при всей его потрясающей играбельности уже два года назад с визуальным исполнением было не ахти. Минимум анимации и уж точно никакого оживления на экране... С другой стороны, часто ли шахматы шевелятся на доске? SSI действительно следует перестать лепить кустики похожие на обожаемый продукт жука-навозника. Да редкие домики и имперские структуры наконец-то должны перегнать по росту пехоту хотя бы раза в полтора. Видите скриншоты?! В игре все точно так же,

Юниты

В игре три расы с максимально разномастным контингентом в нестройных, но боевых рядах.
Ща перечислю.
Eldar'ы тяготеют к живой и эффективной в рукопашной схватке силе. Но в целом, увы, очень слабы. На начальных этапах особого выбора не будет, но после в вашей армии останутся в основном очень хорошо прокачанные солдатики. Например, Striking Scorpion (я их часто вспоминаю, они, что называется, my favorite!), способные поддерживать своих огнем при нападении, Fire Dragon'ы и летающие корабли-крепости Falcon, в чем-то похожие на Starcraft'овские крейсеры и страшные в гневе и на продвинутых уровнях развития. А вот маги, что обидно, не блещут, поскольку запас заклинаний весьма уныл. А жаль.
Imperial'ы - это тот самый Космический Десант и отличная техника во всех их проявлениях. Первый же имперский танк, на который вы наткнетесь (помесь Т-34 и бульдозера с очень родным названием Leman Russ), попортит вам немало крови. Но со временем вы получите всю их технику себе на вооружение. Главный плюс - возможность апгрейдить технику даже начальных уровней развития, ставя дополнительные сенсоры, броню, добавляя бронебойность или даже способность к регенерации. Маги же очень сильны, особенно радует потрясающий «ядерный удар», великолепно действующий на крупных скоплениях противника. Eldar'ам до такого расти и расти.
Tyranid'ы склонны к флоре и фауне, совсем как Чужие из фильма. Сильны. Точнее, очень сильны. Первая же битва на их территории забьет немало осиновых крестов в могилки ваших ветеранов. С другой стороны, на них быстро «качаешь» новых ополченцев, особенно когда входишь в колею. Но все равно, после разборок с Tyranid'ами имперские Space Marines кажутся мальчиками, а то и настоящими Маринами.
Каждый юнит обладает множеством псионических, магических и специальных атрибутов, которые неплохо бы изучить перед покупкой. В Rites of War мускульная сила и панцирь на голове не всегда самое главное. Впрочем, как и в жизни.



Одинокий волк Маккуин. 40000 лет спустя, разумеется. Очень часто в начале битвы нам дают одного дополнительного партизана, засевшего глубоко в тылу врага. Толку от него никакого, но панику наводит исправно.

Сержантские советы

● Поскольку разные юниты обладают разными спецхарактеристиками, старайтесь найти каждому своего врага. Armor Piercing особенно эффективен против бронетехники, а некоторые виды магии, наоборот, только против «живых» (насчет теплокровных или дышаших молчу, поскольку не уверен).
Перед тем как сломя голову броситься на любую танкетку или пехотинца, посмотрите его характеристики и действуйте сообразно. Если Он слаб в рукопашной — давите тем Своим, который силен. Если Он стреляет на две клетки — сперва расстреливайте своими дальнобойными орудиями, бьющими на три. Кстати, примерные потери с обеих сторон, которые показываются при наведении на цель, не всегда верны. Очень часто в дело вмешивается Госпожа Удача, которой, как вы понимаете, на все расчеты глубоко начхать.

● Одна из нужнейших в бою — rest. Маленькая кнопочка на панельке, которую поначалу просто не замечаешь... Однако именно она позволяет отдохнуть и восстановить силы (иногда и не полностью) поврежденному отряду и продлить его дни\страдания практически до бесконечности. Вы ведь собираетесь растить опытных бойцов, перетаскивая их из миссии в миссию? Иначе ведь нельзя! Так что повредившегося умом отправляем в тыл, где на следующий ход рестим до полной. Вуаля! Long Life the Юнит!

● «Лишние» части вашей армии, которые по той или иной причине нельзя взять в бой можно поместить в бараки, где они будут ждать своего часа хоть до Армагеддона. Это намного выгоднее, чем просто уволить: увольняемые юниты теряют весь опыт, так что после взамен вы получите только зеленых салаг. Мелочь, а неприятно.

не лучше и не хуже. Но, если честно, уж лучше было бы хуже: все равно к середине игры начинаешь раздражаться при любых намеках на анимацию, потому что это незначительно, но замедляет процесс игры, а уж на что там похожи кустики, в принципе по барабану. Если же вы человек нормальный, такая мелочь, как несоответствие внешнего вида игры флагманам технического прогресса, которые ничего кроме него, красивого, и не имеют, вас не остановит. Ну что, кто-нибудь готов признать себя ненормальным?

I Hate Tyranid's! Давайте Hat'ать вместе!

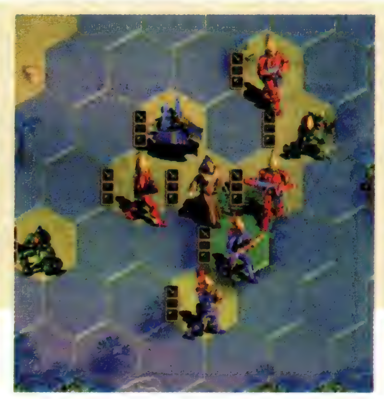
Эльфы выбрались в космос. Ну выбрались, это их частное дело...
Но почему именно нам предстоит за них играть? Нет... Рано возмущаюсь. Сначала следует рассказать легенду о том, как на древнюю и мудрую расу Eldar подло напали тупые бяки с двумя конечностями, естественным для нас цветом кожи и, вообще, такие же, как мы, только на 40к старше. А потом к ним присоединилась alien'оподобная цивилизация Tyranid'ов, чуждая нормальному человеческому пищеварению даже на первый взгляд. И только тут можно возмутиться, что нам дали повоевать не за колоритных Imperial'ов, с их закованным в пузатые скафандры десантом, техногенными, но очень родными юнитами и вообще «чиста-terran'ским» колоритом. Нет, действительно, когда перед самым первым боем вместо героических на вид Space Marines, являющихся визитной карточкой Warhammer 40000, в слотах предоставляемого на убой мяса обнаруживаешь кричаще-ярких и несуразных Eldar'ов, появляется такое чувство, что тебя обманули. Правда, сюжет не стоит на месте. Перед каждым боем наш анимированный и вечно живой Главный излагает не только диспозицию врага, но и общее состояние дел на фронте. А фронт медленно, но верно движется в сторону Врага, так что через десяток миссий мы отразим нападение, высадимся на чужой территории, захватим технологии приготовления тех самых «марин» и будем долбать врага его же оружием. Ведь будем? Но сразу успокою: по тактико-техническим характеристикам многие из них намного уступают эльфам.

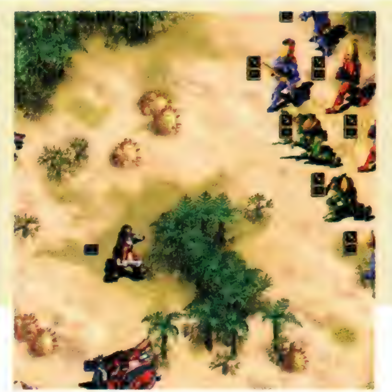
Но на брифинги по большей части бывает начхать. Самое главное, кроме WAR'ны — отнюдь не заставки. Перед (и после) каждой

Город. Настоящий город. Большая редкость для Игры, поскольку обычно форпосты империи ограничиваются жалкими хижинами да хибарами.

битвы Игрок сразу же обращается к экрану управления армией, чтобы купить или хотя бы осмотреть свежеприобретенных вояк, коих мы выигрываем в конце каждой миссии. Затягивает, как трясина, особенно если учесть, что количество ваших подопечных обычно ограничено и должно вписаться в 15 — 20 «кусков мяса». Так что в тяжких раздумьях что же взять — пару WarWalker'ов, бьющих через две клетки, но совершенно беспомощных в ближнем бою, или Dire Avenger'ов для защиты уже имеющейся артиллерии — проходит немало приятных минут.

Кроме юнитов в битву вы можете взять некую «стратегию», причем всегда только одну. «Стратегия» — штука известная, с пеленок всем знакомая и ассоциируется вполне однозначно. Так что по кнопке «Purchase a Strategy» я долго не щелкал, опасаясь, что там за деньги будут рассказывать о количестве и месторасположении врага и показывать наилучшие пути его изничтожения. Ан нет. На самом деле вам предлагают некое одноразовое оружие, которое вы сможете использовать только раз за битву. Задолбать вражину вирусной бомбой, лишить его хода и т. п. Заметьте: только ОДНУ





вражину, поскольку «стратегия» явно рассчитана на то, чтобы стать палочкой-выручалочкой в особо безнадежных ситуациях.

Покупается все это на некие абстрактные «очки славы». Вначале их немного, но на закупку малочисленного отряда (при небольшой экономии самую слабую пехоту можно купить за 0 очков, так что именно она поначалу составляет авангард армии, еще и останется) и стратегии (которая, как правило, эквивалентна стоимости хорошего юнита) хватает с лихвой. После нескольких битв, проведенных без катастрофических потерь, тем более. Увы, дефицита средств не наблюдается, хотя, это могло бы неплохо подогреть интерес к игре.

Вор! Ие-ие-ие... (песенка из кинофильма «Игрушечные солдатики»)

Про кульминацию игры рассказывать трудно. Поскольку воргейм. Радоваться тому, что все любовно отрисованные карты порублены на хексы, глупо — воргейм. Рассказывать про то, что на каждый ход затрачивается по десять минут, тоже не буду... Ну воргейм же!

У каждой миссии несколько целей: отбить некую «высоту» — ключевую точку, отмеченную специальным символом, — и отстоять свою. На нашу, следует заметить, никто особо не покушается. Но все-таки если в пылу боя ретивый противник отступит глубоко в ваши тылы — попутно захватит обязательно. Задач «спасти» или «проконвоировать» не ждите, но вот kill-em-all иногда встречается. Это не долго: карты не столь велики и бегать за последним недругом не придется, но трудно, поскольку противник всегда превосходит вас числом и иногда даже умением.

К счастью, на вас не набрасываются ВСЕ силы зараз, а в основном те, которые находятся в зоне видимости. Их, заметьте, видимости. Поэтому схема битвы как таковой обычно однотипна: четким и продуманным боевым построением (в авангарде — пехота, за ними в два ряда — артиллерия, бьющая на две и три клетки соответственно, замыкают шествие маги и резерв) вступаем в схватку... А дальше — как получится. Бои и AI не столь предсказуемы, как хотелось бы, и иногда исход поединков совершенно не такой, каким он виделся до того, как вы сломя голову ринулись на вдвое превосходящие силы супротивника. Ходим-то по очереди... Сначала наши, потом ихние... Потому за свой ход они много разного успевают... И совсем не так, как в Worms... (Это я вкратце объяснил, что такое воргейм для тех, кому за десять, но еще не исполнилось четырнадцати). Неплохо. Очень неплохо. Пусть местные блицкриги и занимают по 10-15 минут объективного времени, с точки зрения играющего, это действительно блиц. Такой, что даже анимацию передвижения юнитов скоро отключаешь, дабы не тормозила процесс...

Первая схватка со страшными Tyranid'ами. Здесь я растерял половину своих лучших людей, а все из-за заводов по производству вот этих многолапых гадин, которые бесперебойно поступали на фронт и терзали мою армию, как насильник жертву. Интересно, а скольких бы потеряли вы?

Мало о многом

Игра по сети поддерживается, да еще как. Даже в меню игры, в «стартовой» панельке Windows, автоматом помещается ссылка на mplayer.com. Internet, LAN, причем без особых требований к соединению: игра-то походовая... Но, помнится, самая соль Pancer General 2 была в «мультике» на одной машине. Вдвоем. Один отходил на кухню и терпеливо пил кофе, судорожно покусывая кружку, в то время как второй тихо подводил «Пантеры» к незащищенной пехоте... Нет, это я не про извращения какие-то рассказываю, это была норма. Не фанаты, но любители сделать своего ближнего собирались небольшими компаниями и играли целыми ночами — сам делал, сам знаю. Но в Rites of War этого нет! Увидел — заревел от обиды. Время летит...

Не самое утешительно заключение

Давайте еще раз о минусах. Симпатичная (Я пытался поругать?! Врал!) графика. Пафосная музыка, без которой, однако, трудно играть. Огромный мир с тщательно проработанными правилами и сотней (если не больше) стильных юнитов. Ладно, все это еще терпимо. Даже то, что игра ЗАТЯГИВАЕТ, простить со скрипом, но могу. Главный минус состоит в том, что через неделю мне надо сдаваться... В смысле, сдавать пакет обратно в редакцию. А ведь финальная заставка («24 миссии аднака»!) еще не видна, да и по сетке хотелось порубиться... Маздай однозначно!!! Вообще, диск надо срочно выкидывать, а то как бы не пропустить Конец Света за очередным получасовым блицкригом в отчаянных попытках спасти продвинутого Siruking Scorpion'a от двух наседающих Land Rider'ов. А ведь люди спят и верят, что в мире действительно не произошло ничего необычного...

P.S. Кстати, хотел громогласно пожаловаться на то, что на основе Warhammer 40000 до сих пор выпускают только стратегии. Опоздал. По последним данным, братская польская компания Mirage Media забросила выпущенный недавно Mortyr и отдает все силы новому проекту, 3D-action'y Warhammer 40000: Agents of Death. Выход намечен на конец следующего года, но первыми скриншотами нас уже побаловали. И, знаете, пока очень неплохо смотрится! Трепещите, фанаты, из такого теста плохих игр не получается! MG

Немного РыПыГи

Одно из увлекательнейших занятий в игре — растить юниты. То есть наше занятие — следить, чтобы их не порешили; растут они сами, в опыте, а вместе с ним — в силе атаки, защиты и прочих характеристиках. Опытный вояка стоит пяти (а то и больше) салаг, так что ветеранов надо беречь как зеницу ока: некоторые из тех, с кем вы начинали, дойдут до самого конца игры.

По достижении восьмого уровня (то ли опыта, то ли развития) вы получите возможность наградить медалькой «крутягу», а заодно — пару его сослуживцев, и самое главное — проапгрейдить.

Апгрейд — дело сложное и неоднозначное. С одной стороны, у юнита уменьшается жизнеспособность (десять единиц здоровья и членов в отряде, вместо базовых пятнадцати), а с другой — подрастают характеристики и появляются некие дополнительные возможности, которые вы сможете выбрать самостоятельно. Например, бронебойность (впрочем, у некоторых видов она есть изначально), невидимость, удачливость и т. п. Так что вам решать.

Ну и пару советов напоследок: быстрее всего набираются ума магические юниты, способные кастовать «удачу» на своих соратников, и лучше всего из начального ассортимента выбирать Striking Scorpions'ов. Они хоть и похожи на вооруженных бензопилами игуан, но после апгрейда превращаются в спецназ, вчетвером способный заменить практически всю остальную пехоту. Главное — берегите их, а то с ними, как в анекдоте: «убивают, пока маленькие».

Боты форева

Торик aka Torik

Надоело!!!
Надоело ждать, пока мой старенький модем подключится к Internet на скорости ну хотя бы 28800 (максимум, который он может выжать — 33600 на хорошей, МТУ'шной линии). Надоело каждый день таскаться на MS Zone просматривать, не открылся ли там сервак только что выпущенной игры, дабы поиграть с такими же мучающимися геймерами, как я, в новообретенный шедевр. Надоело таскаться по клубам и тратить деньги вкупе с личным временем на поиск достойных противников в Action Quake 2 или в SiN Rocket Arena (при том, что не везде все это установлено). Надоело!!!

Боты. Они меняют жизнь к лучшему почище банки Pepsi или телевизора Philips. Они, вкупе с модами, полностью меняют игровую 3D-жизнь. Они привносят в серые будни скучающего геймера все цвета радуги — от десматча и кооператива до тимплея и ласт-мэн-стэндинга. В конце концов, без тренировки на ботах идти на серьезные соревнования смысла нет.
Что такое боты? Это много-много скриптов, библиотек, конфигов, которые в целом успешно (хотя и не всегда) заменяют соседа по воображаемой сетке. Соседей может быть сколько угодно — лишь бы игра не зависла да процессор не сдох. Естественно, соседи эти легко настраиваются, имеют кучу уровней крутости, также они могут либо самостоятельно, либо с помощью специальных таблиц учиться бегать по уровням, находить любимое оружие (да-да, у большинства ботов есть favorite weapon) и эффективно использовать определенные участки карты, например, прятаться в кустах или зависать с крюками прямо над входом.
Главный сайт по ботам игр всех времен и народов жанра 3D-action находится по адресу *http://www.botepidemic.com* — заходите туда почаще за обновлениями. Если вы новичок в сетевых баталиях или просто что-то недопоняли, в конце статьи приведен глоссарий.
А я начну свой экскурс с бота для... Doom.

DoomBot (Doom Deathmatch/CTF)

Год назад Сергей Маковкин еще не думал, что будет единственным в своем роде Создателем Правильного Бота для Дума. Он спокойно учился в школе (на тот момент ему было 14 лет), жил, умственно развивался. Но однажды ему надоело играть по своему (2800) модему с приятелем, живущbм на другом конце Москвы, да и вдвоем десматчиться — извращение какое-то... в общем, решил Серега написать своего Doom`ающего бота. И что вы думаете? Написал ведь, благо C/C++ знал. И назвал его DoomBot.

В Quake, если вы решили запустить ботов в игру, вас всегда предупредят, что за программа установлена и где вы, собственно, находитесь.

Сие произведение основано на Doom Legacy — своего рода переделке оригинального Дума. DL имеет консоль (как в Кваке), которая позволяет изменять параметры прямо во время игры. DoomBot поддерживает консоль и даже реализует через нее часть команд. Поддерживаются: Deathmatch, Cooperative (не совсем доделанный — боты не идут за вами, а бегают по карте), CTF (угу, В Погоне за Длинным Флагом, он самый).
Для запуска бота в режиме Deathmatch запустите doombot.bat. Во время игры нажмите <b> — добавится один искусственный игрок. Нажмите <~> (тильду), тем самым вызывая консоль, наберите в ней *botskill x*, где *x* — уровень крутости ботов (1, 2 или 3 — сложность по возрастанию). По умолчанию стоит 2, но, скажу честно, лично меня едва устраивает троечка...
Чтобы поиграть с ботом на определенной карте против продуктов воспаленного воображения господина Ромеры (монстров), запустите botcoop.bat. Чтобы перейти на другой уровень, измените параметр *-warp* в batch-файле. Играет бот откровенно плохо.
Поиграть в CTF вам удастся, запустив ctfbot.bat. Игра запустит одного бота за красных и двух за синих. Вас вежливо пропустят в красную команду. Играть можно лишь на одной карте — ctflevel.wad (поставляется вместе с ботом — см. наш диск). Пробовать другие карты не имеет смысла — работать не будут.
Добавить соперника/союзника можно консольными командами addbluebot и addredbot.
Ностальгирующим по 19200, кооперативу в два часа ночи и тихой, сквозьзубной ругани — рекомендуется. Остальные боты — DeathBot, Best Friend — в подметки не годятся десматчевому DoomBot`у.

Вот и иллюстрация. Вы на такой-то карте, боты запущены, ищи флажок, о, почитатель «Зарницы»...

Cajun (Doom Teamplay/Cooperative)

Как ни странно, именно Каджуна называют западные буржуи лучшим ботом. Возможно, потому, что в Deathmatch им играть надоело, подавай им 32 эпизода с соседом по БФГ. Ну что тут скажешь — ладно, играйте свой кооператив, но помните: трус не играет в Deathmatch! Да, DoomBot, рассмотренный выше, очень плохо играет в кооператив, поэтому Cajun подойдет вам, если вдруг захочется вспомнить далекое детство и потренироваться в охоте на какодемонов. Каджун, так же как и ДумБот, без Легаси (DOOM для Win'95) — никуда, хотя народ утверждает, что шведский создатель бота хочет перевести его на обычные, DosDoom`овские колеса.
Остается лишь пожелать ему успехов и приступить к рассмотрению того, что он успел сделать в версии 0.71.
Разархивируйте zip-файл в вашу директорию Doom с сохранением структуры директорий. Запустите Cajun.exe с параметрами *-deathmatch-warp x* (*x* — номер карты, на которой играть собираетесь). Например: cajun -deathmatch-warp 32.
Вызываются боты либо нажатием <b>, либо консольной командой addbot-название бота. Названия ботов скрываются в bots.cfg. Там же можно изменить параметры — точность стрельбы, реакция, имя, скин, цвет. Вот только нельзя заставить играть ботов в CTF или Deathmatch. Зато можно разделить их по цвету и играть в самый что ни на есть тимплей by color. Для этого наберите в консоли teamplay 1, затем вызывайте ботов, указывая им цвет (1 или 2). Например: addbot Blakkie 1. Ну, или вызывайте наудачу кнопкой <b>. Есть и тимплей по скинам (teamplay 2), но перед этим вам придется влезть в bots.cfg и распределить среди ботов два вида скинов.
Во время тимплея боты сбиваются в стаю вокруг вас, друг в друга стараются не стрелять (надо сказать, они иногда мажут прямо в соратников). Терпимо, в общем.
Кстати, для улучшенного ориентирования ботов на местности запустите в консоли nodes 1.
Ну, а теперь главное: кооператив. Запускайте Doom как обычно, начинайте игру и вызывайте ботов. Вот так 2.5D-шутер превращается в симулятор несносной орды морских пехотинцев.

CTF Bot+ (Quake Deathmatch/Quake CTF)

Один из первых ботов для CTF-Кваки (CTF Bot) был не просто ботом, он был частью более известного CTF Bot+. Последний включает в себя CTF Bot 1.2, апдейт до CTF Bot 1.4, и CTF Bot Co-Ordinator. Этот координатор сам по себе уникальная вещь. Настроек — море, для хорошей расслабухи нужно уметь настраивать абсолютно все. Это и указание директорий (Options/Set directories), и установка карт в роуминг (Maps/Set maps), и абсолютно самостоятельные бинды клавиш (Config/Bind Misc Keys). Плюс по мелочи всяческих настроек.
После всех установок надо скомпилировать Progs.dat (есть такая опция в главном меню).
И только потом, получив инструкции, можете нажимать на Play. Да, чуть не забыл, инсталлировать необходимо в директорию Quake\CTFBOTP.
Консолисты развернулись на всю катушку. Вызвать бота? Давай консольную команду. Включить крюк? Забинди клавишу через консоль. Дабы вы не запутались, объясню вам парочку полезных команд: impulse 100 вызывает на арену собрата по команде, а impulse 101 — бота, настроенного не столь дружелюбно (из противоположной команды). Самый рулез — это impulse 112, которая убирает всех ботов, играющих в настоящий момент. Удобно, когда вы замусорили карту ботами и желаете вернуть игру с нормальными настройками. Для полного счастья понадобятся карты. Желательно установить All Stars CTF (см. диск) — неважно, что места много занимает, карт там предостаточно, наиграться можно. Также неплохо было бы проапгрейдить Кваку до GLQuake или, на худой случай, до WinQuake (см. диск).
Установки в разделе CTF Bot+ settings заставляют даже бывалого квакера содрогнуться.
В общем, этого бота я вам лично рекомендую.

GuardBot (Quake Cooperative)

Проходить Квейк в одиночку — занятие для садистов, потому что Ку уже и так пройден от начала до конца, а если еще нет — подождите хвататься за топор, поиграйте с виртуальным AI-напарником. Напарник зовется GuardBot и играет просто улетно. Распакуйте zip-файл в директорию Quake\guardbot и запустите кваку с параметром *-game guardbot*. Например, glquake.exe -game guardbot. Далее сконфигурируйте клавиатуру обычным путем (через меню), жмите Escape и вызывайте консоль — будем биндиться. Impulse 60 — вызвать Гарда.

Impulse 61 — убрать Гарда.
Impulse 62 — «в ее глазах — смерть и тоска», посмотреть игру глазами бота.

Вот он, бот. Красивый такой, зеленый. Прям как живой. Но любоваться им не надо. Это вредно для здоровья. Гасить надо.

А когда ботов больше. ТО И ИГРА ВЕСЕЛЕЕ. Лишь бы не объединились в борьбе за дело электронных масс. Тогда хана. Забьют. Телами задавят.

Impulse 64 — принудительно телепортировать Гарда к себе.
Impulse 68 — самому телепортироваться к боту.
Этого хватит для нормальной игры. Если хотите растянуть удовольствие — гляньте в keys.txt, там вы узнаете, как включить читы (у-у-у, ламеры), как заставить бота войти в режим берсерка, как включить Телепортирующую Ракетницу и многое другое...
Но существуют и ограничения: к примеру, на 266 пентюхе больше пяти ботов вы не запустите. На 200 — не более трех, иначе система просто-напросто зависнет. Идея совместного геноцида монстров пришла еще из далекого Дума. И, раз уж она настолько популярна, наслаждайтесь GuardBot`ом.

Eraser Bot 1.01 Full (Quake 2 Deathmatch/CTF/Teamplay/Rail Arena)

Комментарий: версия Eraser`a, рассматриваемая в первом номере MG, являлась 1.01, ныне представленная является проапгрейденной ее версией. К тому же абсолютное большинство читателей, которые будут изучать эту статью, в жизни не видели первого номера.

Outstanding. Ultimate. Unbeatable. Вот единственные слова в адрес Еразера (конечно, он — Эрэйзер, но нам, старым квакерам, ближе ернически-вольное Еразер), приходящие на ум после более чем полугодового знакомства с ним! Eraser — это такой бот, который сравнить фактически не с чем. Настривается ВСЕ, кроме, разве что, скриптов (впрочем, если влезть в библиотеку gamex86.dll, то, может, и скрипты подредактировать можно). Запускается под Deathmatch, Teamplay и CTF плюс мини-моды типа Rail Arena. Но по порядку. Инсталлируется просто — запустите .EXE-файл, укажите директорию своего Quake2. Запуск — через специальный фронтенд (Eraser Quick Start), где вы указываете тип игры, в которую играть собрались, количество ботов, параметры Deathmatch/Teamplay/CTF. Кстати, чтобы поиграть в Capture The Flag, перепишите пак из CTF в директорию Еразера. Для игры в Rail Arena переименуйте gamex86.dll в директории Еразера в другой файл, а из директории Rail Arena перепишите gamex86.dll в директорию Eraser.
Eraser Quick Start был написан не самим Ridah (автор Еразера), а некой Sloshy Software Inc., поэтому, несмотря на то, что Еразерская финальная версия 1.01 более не апгрейдится (выпускаются лишь всякие леваки вроде Eraser-X), версия фронтенда перевалила уже за 2.40 (в оригинальной поставке Eraser Quick Save была V. 2.24). Все это вы можете найти на нашем диске. Команды, общие для всех вариаций: *bot_num x* (вызывает ботов, *x* — количество), *bot_name xxx* (вызывает определенного бота, *xxx* — его имя в bots.cfg), *bot_auto_skill 0/1* (1 включает уровень сложности, установленный в Quick Save, 0 — личные характеристики ботов), *bot_chat 0/1* (позволяет/запрещает Еразерам болтать во время игры — они иногда сильно засоряют «эфир», мессаг не видно). Тимплей. Запустите Quake 2 в режиме Teamplay, перейдите на любимую карту и наберите в консоли *cmd teams*. Посмотрите, выберите любую понравившуюся команду (зависит от ботов, которые там играют), наберите *cmd join xxx*, где *xxx* — название тусовки, указанной в списке чуть выше. Дабы вызвать оппонентов, наберите *addteam xxx*, где *xxx* — название команды, против которой собираетесь играть. Команды: *players_per_team x*, где *x* — количество играющих за одну сторону; group — товарищи по оружию перестают увлеченно месить супротивников и бегут к вашему местоположению, попутно собирая всяческие полезности. Так они и будут вертеться вокруг вас, пока вы не скомандуете им disperse, после чего они разбегутся. Естественно, все эти команды можно/нужно биндить. Capture The Flag. Quick Save поможет вам правильно настроить игру, выбрать команду, цвет, карты в роуминг. Запустив игру, отойдите в уголок, нажмите тильду и начинайте биндиться: rushbase — по этой команде Еразеры резко замирают, поворачиваются в сторону вражеской базы и с громкими криками бегут за вражеским флагом, а вам остается лишь сидеть на базе с ракетницей и следить, чтобы ваш собственный флаг не украли; defendbase — по этой команде ваши боты собираются на своей базе; freestyle — возврат к нормальному образу жизни. В Rail Arena нет своих команд, тем более что RA позволяет лишь Deathmatch — Free-for-all. Разработчик Еразера не подозревал, что его детище вполне подходит для тренировки начинающего дуэлянта в режиме один на один. А вот мы, такие умные, взяли да и запустили... Eraser станет вашим фаворитом на века, это стопроцентно (столько не живут. — ***Прим. отв. ред.***). Учиться играть в Ку2

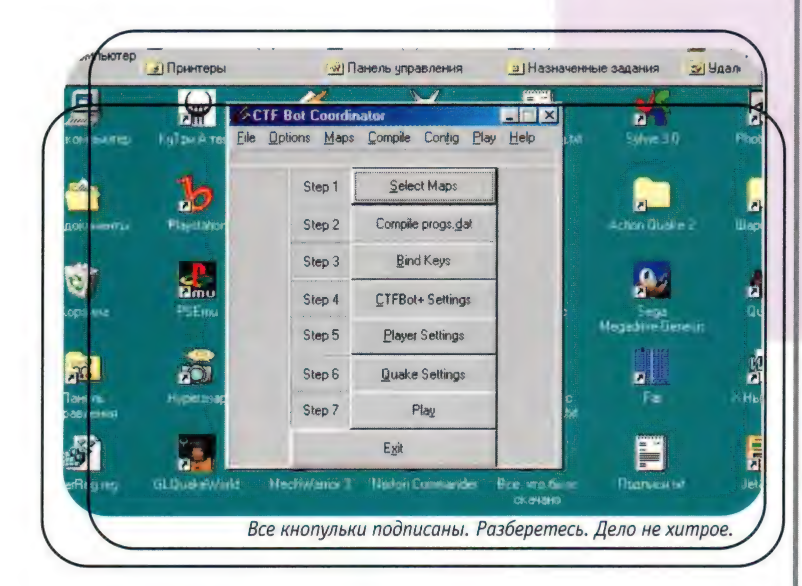
можно только и только на нем. Впрочем, для разнообразия я рассмотрю еще парочку ботов.

Stool Bot (Quake 2 Cooperative)

Забавный бот в виде голубя. Инсталляция прошла на удивление спокойно. Папочку перевели в директорию Quake2\Stool, после чего набрали quake2 +set game stool и обозначили самый высокий уровень сложности...

Сочувствующих и провожающих просим отойти от перронов. Голубь по прозвищу Стул руки голубь меняет шкуру и превращается в ворону; hud — в правом верхнем углу появляется окошко, в котором написано, какого врага атакует Стул, сколько энергии у супостата осталось и на каком друг от друга расстоянии они находятся.

Снова нажимаем <f> — и голубь резко исчезает. Выключаем третье лицо (chasecam) и идем дальше. Ага, вон открытая местность. Наверняка там враги. Выпускаем голубя, тот летит на выход, но... что это? Голубь банальнейшим образом застревает, цепляясь за углы! О,



Все кнопульки подписаны. Разберетесь. Дело не хитрое.

и морские пехотинцы готовятся занять места в капсулах. Три. Два. Один. Старт!
И вот мы снова в самом сердце планеты Строггов. Но на этот раз мы не одни — с нами верный Стул! Вызываем консоль, набираем bind f «stool» и теперь буквально одним нажатием кнопки <f> можем вызывать/убирать пернатого помощника. Помогает он весьма оригинально — стоит лишь неосторожному строггу оказаться в радиусе обнаружения, как птица устремляется к мишени. Снова вызываем консоль, набираем chasecam — и обнаруживаем себя в положении Корвуса из второй части эпической саги про непокорного Еретика. Таким вот лароообразным макаром подходим к любому углу и наблюдаем следующую картину: голубь взлетает над головой неудачника и начинает э-э-э... вываливать свои органические удобрения ему на башню. Оригинальное решение, не правда ли? Помет — главное средство морпеха в борьбе с ненавистными строггами.
Еще немного о консоли. Команды: newskin — легким движением ужас!.. Как гласит пословица: «прога — да не без бага...» Еще одна проблема — вы не можете включить hud, если играете в софтверный вариант. Автор клятвенно обещает устранить проблему в следующей версии. Поверим на слово?..

Рекомендуется тем, у кого руки до сих пор не дошли до тотального геноцида строггов. Да, сингл скучен, но голубь по прозвищу Стул оживит его и привнесет капельку радости в процесс прохождения Quake 2.

Action Quake 2 CGF (Computer Generated Forces)

Вот уже в который раз я признаюсь в любви к Action Quake 2. Нашелся еще один повод: вышло две официальных миссии с ботами. В общем, это не совсем боты. Точнее, это не боты для Deathmatch, Teamplay и тэ дэ. Это боты, принимающие участие только в CGF`ax, коих сейчас в сети наверняка немеряно (еще бы, через три дня после выхода официальных миссий на свет вылезло еще с десяток «наколенных»). Что такое CGF?

Глоссарий

Десматч, он же десмэтч, он же Deathmatch — смертный бой. Вид сетевой игры, в которой нужно перебить как можно больше братьев ваших злейших.

CTF, он же Capture the Flag. Вид командной сетевой игры, имитирующий пионерскую зарницу с огнестрельным оружием. Захватили вражеский флаг — победа.

Стрики и хиты — точность и количество попаданий в противника. Иногда это тоже учитывается.

Мод, он же Mod — модернизация-модификация. Довесок к официальной игре в виде приятных к ней дополнений типа новых уровней, карт и оружия.

Скин, он же шкурка — то, во что выряжаются персонажи любителей сетевой игры. Можно изловчиться и нарисовать себе уникальный. Будете смотреть на себя и радоваться. Вот только для всех остальных ничего не переменится, пока вы им эту шкурку не перешлете.

Рулез — антоним сукся.

Сукcь — синоним маздая.

Маздай — антоним рулеза.

Роуминг — в данном конкретном случае — последовательность переключения карт. Типа, сыграли на одной до таймлимита или фраглимита — и поехали дальше. Вот это «дальше» и записано в роуминге.

Бинды — то, что получается, когда вы нажимаете определенную вами кнопочку. (Вообще-то, конечно, клавишу, ну да, как ее ни назови...) То есть забиндили на кнопульку оптический прицел, жмите ее в игре и наслаждайтесь.

Фраг — циферка. Обычно в правом верхнем углу. Обозначает количество очков, каждое из которых — либо поверженный враг, либо остаточное количество жизней в RA.

Оффлайн — редкое и необычное состояние ответственного редактора. Нечто среднее между нирваной и комой.

Кооператив, он же Cooperative — вариант командной игры против стандартных обитателей 3D-шутера.

Тимплей, он же Teamplay — да просто командная игра, что ж еще.

Last Man Standing — фамильная игра клана Маклаудов. Нужно всех перебить и остаться в полном одиночестве.

Кемпер — главный злыдень сетевых игр. Сидит тихонечко и стреляет в спину. Синоним сукся.

Респавниться — возрождаться на уровне после геройской гибели от рук товарищей и подлых кемперов.

Прога без бага — утопия.

С++ — чудо из чудес. Доступно немногим.

Левак — он же отстой.

Мессага, она же мисяга, она же месадж — это сообщение, чаще в письменной форме.

Софтверный вариант, он же софтварь, он же software — удел несчастных, обойденных прогрессом видеоакселерации. Это когда в мониторе все из кубиков-квадратиков. Синоним маздая.

GLQuake — версия первой Кваки для счастливчиков, имеющих видеоакселераторы.

WinQuake — версия первой Кваки под Win'95/98/2000.

Rocket Arena, она же Арена, она же RA — месилово для любителей персональных дуэлей.

Outstanding. Ultimate. Unbeatable, — непереводимый российский фольклор.

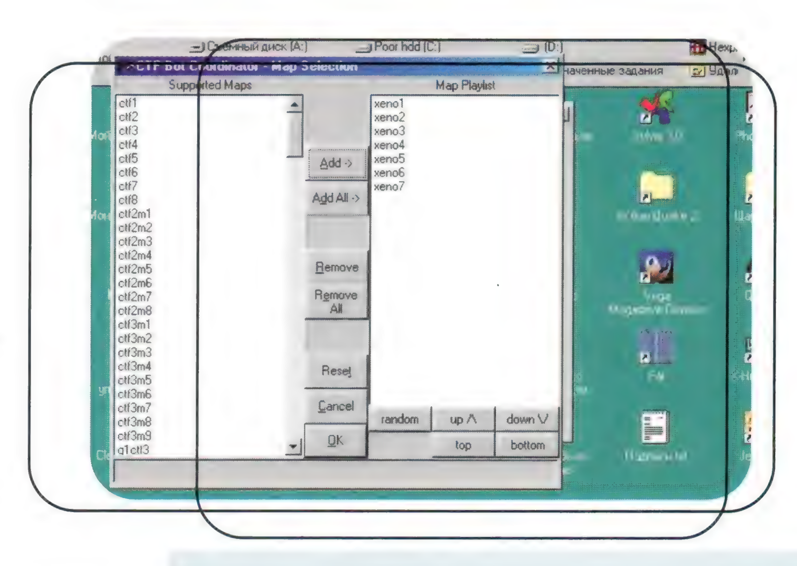
Ларoподобный макар — вид героя 3D-шутера, которого обожают издатели-разработчики. Обожают настолько, что не представляют себе ваш монитор без постоянного проецирования в него задней полусферы бойца.

Это некий скрипт, сценарий, в котором подробно описано, где респавнится первая команда, где вторая, где третья (где н-ная, зависит от скрипта); в нем же описано задание для каждой команды, текст, появляющийся перед началом (вот здесь первый глюк — пока <F1> не нажмешь, текст так и будет висеть на весь экран); там же написано, куда могут или должны бегать боты, куда побегут боты-напарники по команде. Причем скрипт настолько прост, что даже у меня что-то выходило написать. Каждый скрипт — это 10-15 Кбайт текста, написать свой сценарий можно, поиграв и рассмотрев чужой скрипт. Возьмем, к примеру, миссию под названием Hitman. В случае с CGF вы не будете заставлять своих ботов отойти в сторонку. Будете прятаться за углами, щитами, зданиями, лишь бы вас не заметили. Вражеские боты в скриптах настроены более чем серьезно, придется сильно поднатужиться, чтобы пройти хотя бы пару миссий. Сущим везением считается появление на крыше с шестью товарищами по соседству. Но тупость ботов... Они вечно убегают, и через пару секунд вы играете в нечто вроде last man standing — один против целой команды. Тормозить нельзя, ибо через пару минут вам скажут, что вы безнадежный кемпер, возьмут за шкирку и выкинут в начало миссии... Чтобы проинсталлировать игру, разархивируйте ее в директорию Quake2\Action. Файл gamex86.dll будет заменен, так что волноваться не стоит.

Запускаются сценарии соответствующими .bat-файлами. Рекомендуется квакерам и тем, кто глядит в будущее. Я уверен, что подобная техника — deathmatch-миссии и боты — будет продолжать внедряться в моды и даже в игры. В конце концов, нам и в Unreal Tournament обещали целые миссии с участием ботов...

ReDeMpTiOn Bot (SiN Deathmatch/Teamplay/Rocket Arena/Last Man Standing)

Ривьер — это супермен. Он, похоже, ночами не спит, все сидит и апгрейдит своего бота, как инженер из TF — свою ненаглядную пушечку. Каждую неделю исправно выпускается очередная версия с очередными фичами и багами. Каждую неделю я с тяжелым вздохом запускаю Син, памятуя о его тормозах, для которых большой лаг не требуется — лишь бы машина была не мощнее P-II 266/64 Mb/Voodoo 2. И каждую неделю строго проверяю боты на совместимость с картой Railroad. И каждый раз боты, пугливо озираясь, спрыгивают на рельсы, не успев даже пикнуть... Судя по всему, ситуация меняется. Ривьеру не очень-то и в лом писать моды — посмотрите на список в заголовке. А инсталлируется бот вообще безо всяких фронтендов. Разархивируйте zip-файл в директорию Sin. Если вы сделали в процессе установки Sin ярлык на десктопе, кликните на него правой мышой, выберите Properties/Shortcut и в строке, где указан адрес Sin.exe, допишите перед замыкающей кавычкой: «...sin.exe +set game redemption». (Фуф, я уж думал, никогда не напишет. Собственно говоря, поступать так нужно в любом случае, когда вы запускаете Win'дусовые игры с измененными параметрами. То есть в тех местах, где говорится: «... и запускаем игру с параметром «*xxx*», к ярлыку *xxx* и приписывайте. — ***Прим. отв. ред.***) Сохраните измененные параметры, кликните на ярлык.



В меню Мультиплейер создайте свой сервер для игры, выберите карты (попробуйте railroad — вам понравится). В игре вызовите консоль (тильдой) и забиндите на какую-нибудь близлежащую клавишу команду bot. Эта команда вызывает рандомного бота с рандомным скином и рандомной моделью (поменять можно в botnames.cfg). Штук пять вам для начала хватит. Запускайте игру, вызывайте консоль, набирайте название какой-нибудь карты, перемещайтесь туда и жмите <b>.

Боты умеют: проводить спасение самих себя на воде, стрелять в голову и другие уязвимые части тела (это Sin, напомню), прыгать-приседать-стрейфиться, выбирать favorite weapon (как и Еразер). Эдакие мастера на все руки и случаи жизни.

Из консольных команд вам понадобится лишь вышеупомянутая bot да переключение между вариациями мясных побоищ, созданных специально под ReDeMpTiOn Bot — deathmatch 1, deathmatch 5, deathmatch 6. Первый — это стандартная месиловка, второй — Last Man Standing, третий — Rocket Arena. Обычный Deathmatch — это обычный Deathmatch. Рокет Арена и LMS — см. ниже.

Rocket Arena — вы набираете кучу ботов, которые располагаются по порядку в некой таблице. Первые два выкидываются на арену, им дается ВСЕ оружие и ВСЯ броня, задача — аннигилировать всех. Пять секунд дают на размышление, потом разрешают открыть огонь. Убитый торжественно помещается в конец таблицы, убийца ждет выхода следующего смертника. Чтобы посмотреть, каким по счету вас поместили в таблицу, введите в консоли

Красиво погибший бот — это не только законный фраг, это еще и вешка на светлом пути к великим сетевым победам. Дерзайте!

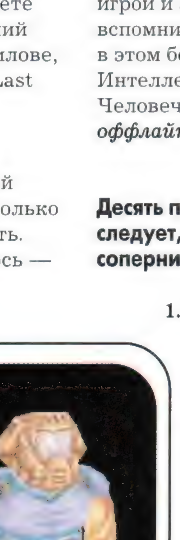
Вот она, знаменитая Консоль. Запомните ее в лицо. Обязательна к внимательнейшему изучению.

заветное raqueue. Активируется RA командой deathmatch 6, после чего нужно лишь запустить карту — и Rocket Arena с удовольствием примет в свои ряды еще одного неудавшегося дуэлянта...

Last Man Standing — уже поинтереснее. Все играющие получают по пять фрагов на брата, задача проста, как тряпка — изничтожить всех. Когда вас убивают, вы теряете драгоценный фраг. Последний бойскаут, выживший в месилове, получает почетное звание Last Man Standing и уважение окружающих.

Этот бот — единственный искусственный виртуальный игрок, созданный для Sin. Только его и остается рекомендовать. Впрочем, лично я не жалуюсь — играет он хорошо и честно.

Ну вот и все. Ботов на самом деле куда больше, но они не заслуживают особого внимания (и места на нашем диске). Игр еще больше — Tribes, Delta Force. Кстати, SpoonBot (для Tribes) я не смог описать, но вы найдете его на компакт-диске.

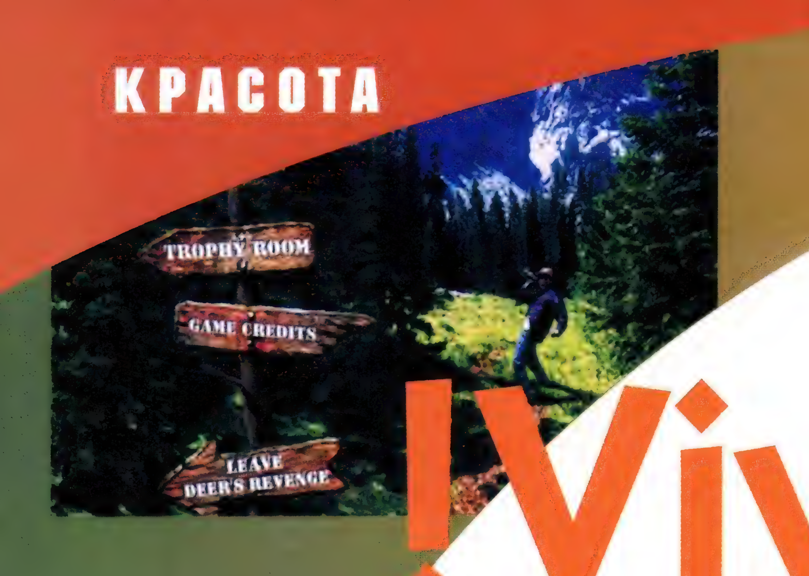


И еще: боты нужны всем. Будь ты хоть Кукишем — не поможет (эта золотая и непонятная фраза вынесена нами на редакционный стенд. — ***Прим. отв. ред.***) Ибо наступает будущее миссий с ботами и скриптами, на каждую из которых придется выдумывать свою тактику, свои хитрости. А потом, придя в клуб, удивив окружающих своей нестандартной игрой и заодно сделав всех, ты вспомнишь, что помогли тебе в этом боты — Искуственный Интеллект, стимулирующий Человеческое Сознание. (***Полный оффлайн отв. ред.***)

Десять причин, из которых следует, что бот лучше живого соперника

1. Бота можно обругивать любыми конфигурациями отборнейшего русского языка.
2. Если ты скажешь боту, что его любимое оружие — это бластер, он так и будет с бластером бегать. А то эти так называемые «отцы» из клуба вечно за рэйлганом или ракетницей убежать норовят...
3. Бот не будет торчать на месте, изображая из себя кемпера, — он достаточно умен, чтобы сообразить, что люди любят заходить со спины.
4. Боту не обязательно останавливаться, чтобы набрать длинное ругательство в ваш адрес. Для этого существует chat.txt, в котором и записаны все его реплики. Можно не читать.
5. Бот никогда не будет прыгать с десятиметровой высоты. Но не потому, что он боится разбиться, а потому, что в директории routes этого не записано.
6. Бот не боится потратить батарейки на лишний выстрел из BFG — он знает, что жить ему осталось недолго.
7. Бот не тормозит с выстрелами в Рэйл Арена — ему на все эти стрики и хиты плевать с высокой колокольни в глубокий колодец.
8. Бот, оставшийся с бластером, и из бластера кого угодно замочит. А человек, оставшийся с бластером, пойдет искать оружие. Тут-то его бот и замочит... из бластера...
9. Вы можете со спокойной совестью выходить из игры без предупреждения — бот не станет утверждать, что вы были у него на мушке.
10. Боту не надо говорить: «Плохо ты играешь, пойду-ка я Инфиделя сделаю», просто поставьте скилл very hard, и вы поймете, почему же все-таки боты лучше живого соперника.

MG



!Viva GreenPeace!

Дормидонт Галстуков

Паспорт

Deer's Revenge

Жанр: Симулятор охоты на охотников
Разработчик: Vipah Interactive
Издатель: ValuSoft
URL: http://www.valu-soft.com

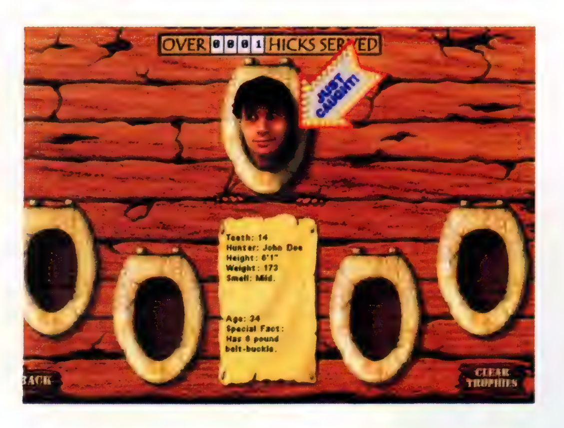
Системные требования:
ОС: Windows 95/98;
Процессор: P 100 МГц
RAM: 16 Мбайт

DirectX 6.0

Человек существо слабое по определению. Что мы есть? Хрупкие ногти, маленькие зубы, подверженные выпаданию, неприспособленные для больших нагрузок суставы, почти полное отсутствие ночного зрения и отвратительный слух. Что бы там ни говорили, а именно это полное отсутствие защитных механизмов и есть основа человеческой цивилизации. Мы просто вынуждены создавать орудия труда. Это наши протезы, для того, чтобы выжить.

И мы неплохо приспособились. Берцовая кость сдохшей от старости антилопы некогда обрушилась на череп потенциальной пищи, и был открыт Закон: хочешь вкусно кушать — убивай. И понеслась...

Какая первая ассоциация со словом «мужчина»? Не деньги, уж поверьте. Первая и основная, генетически закрепленная в матрице нашего сознания, — охотник. Да, именно охотник. Мы, мужчины, любим оружие, даже если никогда не держали его в руках, каждый, наверняка, мечтал о славе конандойлевского лорда Джона Рокстона, зулусского Умпобы или хотя бы деда Мазая. Это при условии, если этот «каждый» умеет читать правильные книжки. Да, и я люблю оружие. Это у меня в крови.



первая кро... То есть первая жертва. Эдакий неудачник с четырнадцатью зубами. Поет и рассказывает жалостливые истории. Ничего, мы ему сейчас компанию настреляем.

В общем все было в мире хорошо и замечательно, кровь лилась, когда нужно, люди кушали вкусные лосиные и медвежьи чизбургеры, а не полезный шпинат, и тут, вот непруха!.. Родилось и превратилось в немереную отрасль народного хозяйства животноводство. Коров начали выращивать. И есть их, конечно, тоже начали. И чизбургеры хуже от этого не стали.

И мужчины заскучали. Охотиться-то больше ни на кого не надо! Не пойдешь же на корову с ружжом в здравом уме. Корова этого точно не поймет. И похвалиться будет нечем. Ну подумайте, вот приходите вы в заведение и гордо выпячивая кадык говорите: «Чуваки, я, блин, вчера, здоровенную коровень выследил. Завалил с одного, блин, жакана!...» Вы ждете санитаров?

Некоторые приспособились. Пошли в прапорщики, в стоматологи, в редакторы. Некоторые превратили банальное знакомство с лучшими половинами в круглогодичное сафари. Появились, ясное дело, маньяки и извращенцы. Эти все мечтают где-нибудь войну затеять, с тем, кто послабее, ясное дело. Вот эти, последние, и придумали, по-моему, самое извращенное времяпровождение в мире — спортивную охоту. По всему зажиревшему миру собираются дядьки в красных охотничьих кепках и опустошают заказники ради спортивного интереса, почетной грамоты и сушеного трофея над камином. А звери что? А звери мрут.

Аморально это, господа нехорошие. Зверь он жизню любит не менее вашего. Да и приятно ли осознавать, что все твое тяжелое су-

А вот у нас окно с менюшками. Не напрягайтесь, в демке вам особенно выбирать не придется. Ну, а ознакомиться? Пожалуйста. Кто знает, может пробьет и, чем черт не шутит, сподвигнет на приобретение полной версии.

ществование на этой загаженной планете предназначено для удовлетворения амбиций закамуфлированного под пень бюргера с «Сайгой». Думаете зверь этого не осознает? А чего ж глаза у него такие грустные? Не зря же про пугливых девиц говорят: «С оленьими глазами»...

Чем это охотничек занимается? Фи... Да он пьянствует! Старое поколение. Не, ну этот однозначно станет украшением нашей коллекции. С почетным водружением в центральное очко.

Вот они! Теперь только успевай поворачиваться и стреляй, стреляй, стреляй... Наше дело правое!

И восстали олени и... (далее см. текст из интро к «Терминатору»)

Да, так вот, насчет оленей. Эти благородные рогоносцы издревне почитались ходячими и прыгучими трофеями для забав. Помните Робин Гуда? Так вот, этот славный разбойник добывал себе и друзьям пропитание в королевском заказнике, Шервудском лесу. Его, собственно, за это знать и не любила. Он ел оленей, которые были предназначены для королевской охоты. А что? Не медведь же, не задерет венценосного невзначай. А с виду не кролик, вон какие рожищи, чисто взвод копейщиков. Это не важно, что олень этими рогами кору с деревьев обдирает, чтобы кушать. Вид-то грозный... И радовался король и не спешил отозвать собачек от поверженного лесного красавца.

И вот, наконец, свершилось. Благодаря здоровому воображению разработчиков из компании ValuSoft, олень обрел-таки огнестрельное оружие и, обуянный праведным гневом, вышел на лесную тропу. Чтобы мстить.

Месть — это лакомство, которое лучше употреблять холодным

Вы думаете, олень затарился огромным арсеналом, броней, аптечками и ринулся, топоча прыжковыми ботинками на поиски несчастного человечества? Так, чтоб позади все горело, впереди все тряслось? Чтобы реки человеческой крови залили праведный гнев многовековой жертвы спортивного хищничества? Да ничего подобного. Он же все-таки олень, а не квакер.

Нет, наш герой не таков. Наш герой — охотник со здоровой хитринкой и юмором. Олень обзавелся охотничьим манком на человека-охотника. И магнитофоном для выманивая особо затаившихся экземпляров. И три вида оружия. Дробовик странной конструкции, винтовка на медведя, больше напоминающая базуку, и совсем непонятная хреновина, с загадочным названием Stun Gun...

Говорю сразу. Бежать и покупать игрушку не надо. На нашем диске валяется вполне играбельная дема, вот в нее и надо гамить. А зачем она, полная-то? Ну нет в деме ни базуки, ни хреновины, да и... кукиш с ними. Не в них суть, чесслово.

А суть в том, КАК все это сделано. И демки достаточно. Deers Revenge не та игра, за которой вы будете просиживать месяцы. Но поиграть надо, потому что весело и красиво.

Итак, тяжеловооруженный олень в лесу. Лес очень большой, а оленю вовсе незачем попадаться своим потенциальным жертвам на глаза. Так что олень крадется, словно тать в ночи, и выискивает следы. Все как взаправду. А... вот они! Порножурналы! (Это могут быть и пакеты из-под жевательного табака, и рулоны туалетной бумаги..., ну чем мы там все загаживаем природу.) Значит охотники близко. Можно выныривать из кустов и брать дробовик на изготовку. Олени на задних ногах не бегают, а в передних у нас необходимый для охоты девайс. Поэтому будем стоять на месте и крутиться из стороны в сторону. Ага! Вон он, охотничек! С ружбайкой, глупенький. Ща мы его...

Бенц! И только ноги в зенит! Ха! И на радостях фразу позаковыристее! А вот и следующий. Как-то он странно передвигается. Прям-таки моряцкой какой-то походкой. Ща... Достаем бинокль. Ба! Да это же пьяница! Он же с бутылкой наперевес. Ща мы его... Бенц! Мимо... Бенц! Мимо... Не понимает он, что-ли. Так и реагирует из всех раздражителей мира только на тот, что жидкий, из Кентукки. Пьяное везенье, что-ли? Бенц! С копыт! Умри, Умри, УМРИ!!!

Ага. Нету больше никого? Не верю. Здесь вы, жмурики потенциальные. Знаю я вас. Ща мы вас выманим. И включаем манок: «ЭЙ! КТО ТУТ ОСТАВИЛ ПИКАП С ВКЛЮЧЕННЫМИ ФАРАМИ?» Опять никого? Тогда по другому: «КОМУ ХОЛОДНОГО ПИВКА НА ХАЛЯВУ?» Оба-на! Сразу двое вылезли. Слаб, слаб на поверку человек. Бенц! Бенц! Бенц! Бежать?! Хрен!.. Бенц!

И голос за кадром, фраза, ради которой можно и в огонь и в воду и в медные трубы: «Бемби мог бы гордиться тобой!».

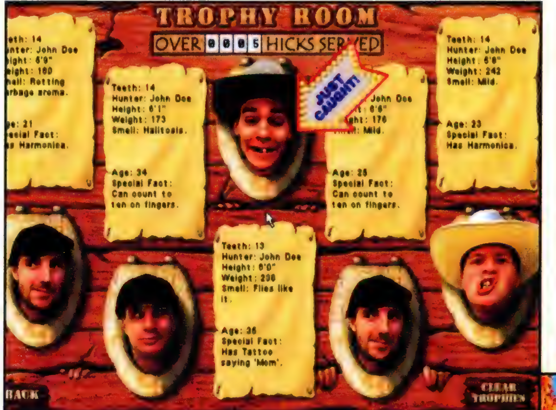
Вы думаете, это жестоко? А оленей не жестоко? А уток, от которых всего и вреда, что пятно на шляпе? А зайчиков, мишек, которых мы все так любим в детстве, а в зрелом периоде превращаем в мешки с дробью? Не на войне, которая сама по себе... это самое слово, в самой, что ни на есть мирной жизни.

Но и тут олень нас уел. Потому что, несмотря на грозный вид его оружия, оно не несет в себе смерти. Потому что мститель не жаждет крови. Потому что его месть не самоцель. Просто олень пытается показать человечеству, что спортивная охота — это плохо. Как? Очень просто. Не убивая человеков с ружьем, наш герой делает из них трофеи. В сортире, ясное дело...

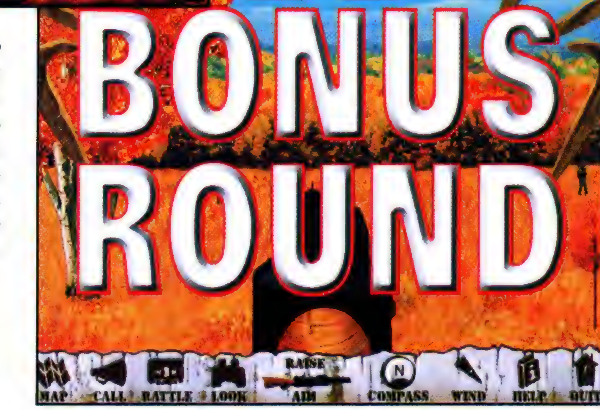
И вот тут разработчики оторвались на полную. Отстрелив охотника, мы чудесным образом переносимся в лесную ... эээ.... в общем, в туалет. И там, в чудном обрамлении стульчаков, выставлены на осмеяние незадачливые «спортсмены». И смеяться тут можно от души. В тоске и недоумении бывшие суперохотники просят сурового оленя о снисхождении, поют ему песенки, рассказывают о том, что довело до жизни такой, роняют ключи от машины в... ну в это самое слово, что и война. И, по аналогии с количеством ветвей на рогах оленя, наш мститель точно знает, сколько осталось зубов во рту у каждого «задержанного». А как они поют... Честное слово, только ради этого пения можно инсталлировать игрушку на столь дефицитное пространство жесткого диска.

Так что прочь, прочь сомнения. Ready to install?

MG



Вот и он. А не нужно загаживать природу нестандартной стеклотарой. Кстати, алкаш — личность сильно загадочная. Я, например, вижу у него только один зуб, а мой олень утверждает, что зубов аж тринадцать.

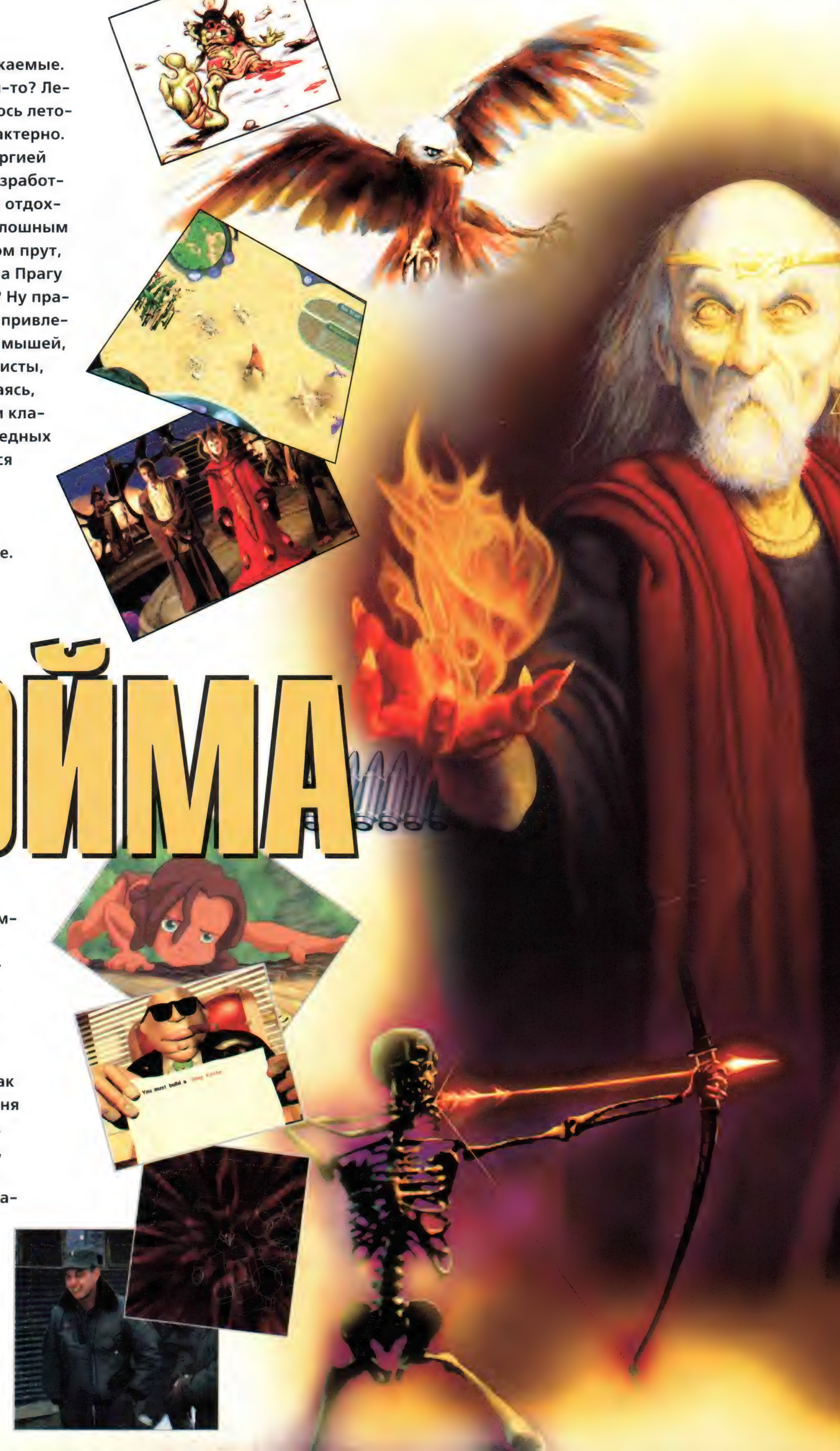


Урррррааааа!!! Бонус!!! Ща они попрут как ливонцы по Чудскому озеру. Ха! Геноцид!

Здравствуйте, уважаемые. Видали, че деется-то? Лето, лето... Кончилось лето-то. И вот, что характерно. Толи мы своей неуемной энергией заразили-таки издателей-разработчиков, толи они сами по себе отдохнули, но игры теперь идут сплошным потоком. Журавлиным клином прут, как танки маршала Жукова на Прагу образца 1945 года. А мы что? Ну правильно, хватаем, сортируем, привлекаем лучшие кадры, меняем мышей, как перчатки, спим, как пианисты, перебирая пальцами и улыбаясь, просыпаемся с квадратиками клавиш, отпечатавшимися на бледных редакторских лицах, питаемся всякой дрянью. Кайф!

Будто бы звезды ясные,
Сверкают глаза наши красные.
Вся наша жизнь — игра,
Классиков надо чтить!

ОБОЙМА



Вот и чтим по полной программе. Чего и вам желаем. А чтобы облегчить это благородное подвижничество, мы подготовили для вас свежую обойму. Красивую и полную. Чистую и прекрасную как... Ну заносит меня, сам знаю. Так ведь приятно же! Работа у меня замечательная. Игры разные, хорошие, и не очень, и очень, и совсем, какие и нужны для всесторонне развитого гражданина компьютерного сообщества. Главное — они есть. И значит живем и будем жить пока живем. Вольно!

Старший каптенармус
Юрий Травников.
Ну или что-то в этом роде.

Spectr идет на таран, ему можно, с его-то массой. А мне каково быть девятым? Обидно же! Железяки 3D-ускоренные...

Алексей Кравчун aka Gomolog

JEFF GORDON XS RACING

А был ли мальчик?

Запомните раз и навсегда: дему Jeff Gordon XS Racing я по-прежнему люблю... трогательно... трепетно. И вам завещаю. А вот насчет полной версии... Теперь же позволю себе некоторое отступление от трогательного размышления о несложившейся судьбе и рухнувших надеждах: факты, факты и еще раз факты, что же еще может интересовать тех, кому предстоит играть в демоверсию Jeff Gordon XS Racing. Угу, не ослышались, именно в дему, а о **релизе забудьте** — нет его. Я, конечно, сейчас разъясню, почему так скептически настроен, но вы все же запомните — никаких релизов.

Паспорт

Jeff Gordon XS Racing

Жанр: гоночная аркада
Разработчик: ASC Games
Издатель: ESRB
URL www.imagicgames.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x
3D-аксельратор

О демке вчерашней замолвите слово... Вот. В НЕЙ (пускай это будет уменьшительно-ласкательным от «демоверсия») все было просто замечательно, как в Библии. Потом все стало значительно хуже. Но! В деме была всего одна трасса: простая и хорошая, с легко запоминающимися поворотами и не менее памятными виражами (для тех, кто не понимает разницы между этими двумя понятиями — «вираж» и «поворот» — у меня больше не осталось слов, до свидания). Было всего две машины: одна — легкая и податливая, вторая — тяжелая и неповоротливая, обе были хороши, но каждая по-своему, и это веселило, забавляло, радовало... (нужное подчеркнуть). Помните, для демки я готов подчеркнуть все сразу. Был потрясающий режим послерейсового просмотра собственных вольностей и нелепейших ошибок: меняй камеры — не хочу, проматывай вперед, назад, по диагонали... Зачем — не понятно, но главное, чтобы можно было. Мне, как, наверное, и любому поклоннику PC-игр, всегда нужно именно это: не корми меня, не пои меня, дай мне что-нибудь понастраивать, ну или пусть просто будет — мне сам факт наличия душу согреет, и я буду спокоен, что у меня все в порядке, все хорошо. Но главное же в деме даже не это — совсем другое. Она позволяла надеяться на лучшее: именно мечты мы ценим превыше всего и терпеть не переносим, когда кто-то нас в наших же ожиданиях обманывает. Ага! Еще как! ОБМАНУЛИ! Оби-

дели дитятку, отняли конфетку. Нам-то и хотелось всего ничего, чтобы было, как показано, и не хуже, ну разве чуток тут подвести, там подправить — не так уж много мы от них хотели. У-у-у, буржуины... Теперь я понимаю Мальчиша Кибальчиша. Надо же было все ТАК испортить.

Трасс нам в релизе предложили целых четыре, и самая лучшая из них — догадайтесь какая? Правильно, Pepsi 2000 (та, что в деме); остальные — ну полный отстой (на более мягкие эпитеты не соглашусь, не просите). Режимов езды стало, конечно, побольше: кроме Practice и XS-Arcade, нам теперь позволено наматывать круги в Championship — это, безусловно, хорошо, но зачем тогда низводить число уровней сложности с пяти до трех (это опять же в деме). Теперь игра не утратила своей напускной «наскарности», но приобрела новые

Естественно,
Jeff Gordon XS Racing — это хорошая игра для маленьких детей, которым еще только предстоит познакомиться с миром гоночных аркад.

Рассыпь огней вдали — приближающийся финиш, но мне до него как до Пекина... Не то что ребятам в шкурах от Pepsi. Наверное, я из старого поколения.

Rage JXS расправляет крылышки, готовясь к прыжку. Два элемента аркадности в одном - в полете машиной можно управлять не хуже, чем на покрытии трассы.

элементы аркадности. А кто просил? Не я — это точно. Как Краевед заявляю: «Такой аркадности — наше стремительное НЕТ!» Зачем на неплохом, в общем-то, наскарном треке нужна штрафная дорожка со скоростью в 500 миль в час? Остроты ощущения это не прибавляет, а вот дух игры опускается в никуда. Да еще этот Джефф Гордон со своими дурацкими советами: «советы мастера гоночного трека по пилотированию вашего болида на трассе Pepsi 2000... аркадной, как твой Re-Volt». В общем, баланс между аркадой и симулятором — никакой, скорее уж некая пародия на симулятор, но нужен ли вам (да и нам, кстати) эдакий фигов листочек? Со времен демки я жил надеждой на воскрешение режима Realistic — и где он, я вас спрашиваю, товарищи разработчики? Смотрится действительно глупо — сначала нам советуют не ударяться о бортик на повороте номер два, а потом, если мы не внемлем наставлению отцов, аккуратно поправляют потрепанные крылья. Кстати, о крыльях, есть такая фича в игре: на наиболее высоких прыжках из донышка машинки появляются два аккуратных крылышка. Но почему-то это игры не портит, а вот советы... Поехали дальше. Режима просмотра собственных деяний после гонки нет. Шутка разработчиков? Наверное, я катаюсь ради того, чтобы потом в спокойной атмосфере за чаркой-другой доброго эля просмотреть свое же вхождение в крутой поворот или таран соперника... Но теперь я этого не могу, да и вы тоже не сможете.

Машинок стало на две больше, прибавились совершенно неподдающийся управлению Spectr и лапочка Raptor — «наш выбор». Чуть попросторнее стали настройки треков. Теперь можно настроить число кругов (от одного до сорока) и число оппонентов (от нуля до тридцати девяти). Это в XS-Arcade, а в чемпионате имеется нижний лимит и того и другого, вверх же можно прибавлять до тех же сорока. Вот и все.

В предпоследний абзац по традиции вынесены па-де-труа графики, звука и музыки. Графика — не шедевр, но и не урод какой-нибудь. Радует режим настройки — всего — чего только можно. Слабенькая машина — убирай все и катайся в «голой» текстуре с задниками низкого разрешения, если машина помощнее — врубай все на полную катушку и наслаждайся слабым подобием NFS-III (но все-таки сравнимо чуть-чуть). Звук — я бы поставил пять, но после того же NFS — лишь четыре с минусом, а о музыке лучше и не вспоминать — Бетховены, понимаешь...

Не столь давно, гуляя по сети, не помню уже на каком сайте, прочитал я обзор этой игры, написанный отцом многочисленного семейства. Там говорилось, что Jeff Gordon XS Racing — это хорошая игра для маленьких детей, которым еще только предстоит познакомиться с миром гоночных аркад. Что ж, я склонен с ним согласиться: детское незамутненное сознание «еще не знает», над отсутствием чего надо проливать горькие слезы, не заштамповано еще их представление об играх в целом и о Джеффе Гордоне в частности. Не то что у меня. Но боюсь, что и у вас, мои дорогие друзья, клише игрового прогресса давно впечаталось в воспаленный потоком электронов мозг. Так что не советую вам играть в Jeff Gordon XS Racing, а вот в дему — пожалуйста (благо, и стоить-то она ничего не будет). Простая качественная халява. Качайте и наслаждайтесь — только помните, что я вам про релиз говорил. Ни-ни! MG

Трасс нам в релизе предложили целых четыре, и самая лучшая из них — Pepsi 2000 (та, что в деме).

AVO-1 пристроился в хвост несущихся вперед оппонентов. Выйдем из поворота и на обгон— к победе... Правда, они раньше из поворота выйдут...

Дух. Просто Дух

TARZAN

А банан в лоб?..

Все-таки потрясающая у нас страна. Просто потрясающая. Помните мультфильм «Маугли» отечественного производства? Маугли, герой джунглей, скакал по лианам с длинным ножом на шее, одетый только в «трусы семейные, хлопчатобумажные», и диким криком пугал окрестных обитателей. И все **джунгли** были такие из себя героические, одни звери сражались с другими, хорошие побеждали плохих. И никакого секса. Пантеры и медведи размножались опылением.

Паспорт

Tarzan

Жанр: arcade
Разработчик: Eurocom Development
Издатель: Disney Interactive
URL http://disney.go.com/

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
3Dfx

А теперь давайте посмотрим на тот же мультфильм, только производства студии Disney. Что мы видим? Маугли, симпатичный, в общем-то, пацан, всячески веселится и прикалывается, и даже удав Каа, который в советской интерпретации истории вел себя как секретарь горкома, оказывается очень веселым персонажем. Похож на одного ручного ужа, с которым я когда-то был знаком. (Ужа звали Шнурок, кстати.) И самое главное, дети не сидят, дрожа и ожидая, что с минуты на минуту Маугли сожрут если не гиены, то какой-нибудь хищный Шер-Хан, а радуются, глядя на приключения всей этой компании.

Представьте себе, что отечественные мультипликаторы затеяли делать фильм про Тарзана. Если уж и в американском варианте этот благородный молодой человек постоянно напрягается на тему несправедливости в мировом масштабе, то в нашем мультфильме он вообще занимался бы исключительно вопросами экологии и безопасности на дорогах. И опять сидели бы дети, открыв рот, и смотрели, как Тарзан вводит правила движения на лианах (например, мартышку

с ребенком пропустить; если лиана второстепенная, то, прежде чем прыгнуть, надо осмотреться; ночью без габаритов и светящегося банана движение запрещено, и т. д.).

К чему это я? А к тому, что на Западе поняли: игра для детей имеет неплохие шансы стать популярной и среди их родителей. Но при одном условии: она должна быть аркадой. Хорошей аркадой. Красивой аркадой.

Аркадой, в которую интересно играть.

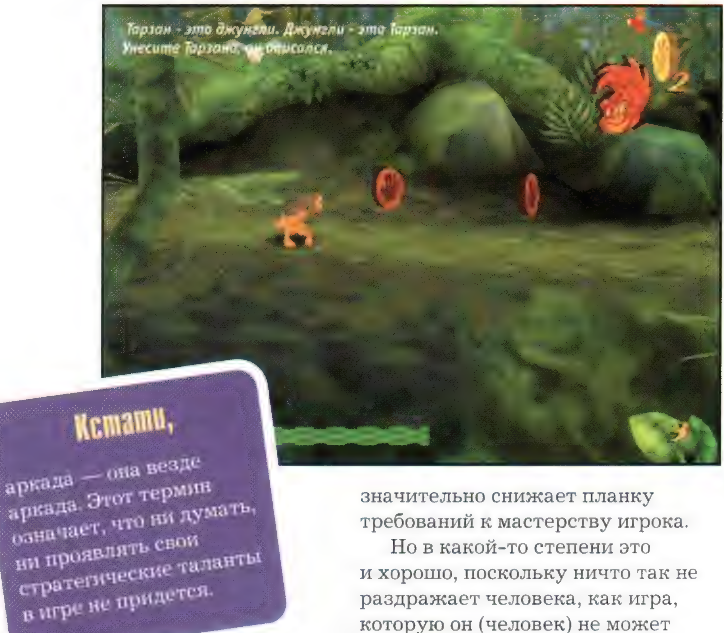
Не, я все таки не удержусь и толкну еще одну идею: вы себе представляете, как выглядела бы игра, сделанная по мотивам «Тарзана», будь она отечественного производства? У нас ведь тенденции... Да это было бы покруче думов всяких. Кровь, кишки на стенах, трупы бедных обезьянок. Кошмар, одним словом.

Tarzan — это классическая аркада. Точно не скажу, но сильное ощущение, что ее портировали с какой-нибудь SPS или «Нинтенды»... Хотя не факт, последнее время возможности приставок и писюков сравнялись... (Конверсия с Play Station — *прим. отв. ред.)*

В качестве главного героя по очереди выступают совершенно разные персонажи: от самого Тарзана до мартышки (вероятно, той, которую звали Чита) и девицы фривольной наружности — Джейн. Тарзан бывает нескольких возрастов, в младенчестве подозрительно смахивает на Маугли в интерпретации диснеевских художников. Вообще, создается ощущение, будто сначала разработчики предполагали, что игра, которую они делают, называется «Маугли», а потом, за три дня до отправки игрушки на «золото», пришел большой дядя и сказал, что все быстро надо переделать, потому как игра-то эта про Тарзана. Все — интерьеры, персонажи, анимация — вызывает воспоминания о диснеевском мультфильме, но не про Тарзана, а про Маугли.

Ну вот... О чем это я? Ах, да. Аркада — она везде аркада. Этот термин означает, что ни думать, ни проявлять свои стратегические таланты в игре не придется. От игрока требуется быстро и в нужной последовательности давить на кнопки. Зато сколько удовольствия можно получить от этого немудреного занятия! Причем радоваться будут все — и дети и не очень.

Дело в том, что, как справедливо рассудили диснеевские маркетологи, большая часть людей, смотрящих мультфильмы, — дети. Соответственно и игру, сделанную по мотивам мультфильма, купят скорее всего ребенку. А значит и ориентироваться надо на ребенка — игра должна быть такой, чтобы дитя могло ее пройти, не очень расстраиваясь от того, что героя убивают через каждые тридцать секунд. Подобное условие очень


Тарзан - это джунгли. Джунгли - это Тарзан. Унесите Тарзана, он описался.

Кстати,

аркада — она везде аркада. Этот термин означает, что ни думать, ни проявлять свои стратегические таланты в игре не придется.

значительно снижает планку требований к мастерству игрока.

Но в какой-то степени это и хорошо, поскольку ничто так не раздражает человека, как игра, которую он (человек) не может пройти с тридцатой попытки.

Tarzan совершенно лишен какого бы то ни было насилия, поэтому его смело могут покупать своему чаду самые мнительные родители.

Tarzan весьма и весьма прост. К тому же он совершенно лишен какого бы то ни было насилия, поэтому его смело могут покупать своему чаду самые мнительные родители.

Идея проста. Бежим по уровню, скачем через разнообразных зверей, самых настойчивых закидываем плодоовощной продукцией. Проводим сбор жетонов, за которые начисляются очки, а иногда могут и дополнительную жизнь дать. Качаемся на лианах (кстати, один из самых удачных моментов в игре) и перепрыгиваем через пропасти.

Красота, одним словом. Tarzan сильно напоминает нежно мною любимый Heart of Darkness — весьма симпатичную аркадку, вышедшую прошлым летом. Но надо отметить, что в Heart of Darkness был даже вполне осмысленный сюжет, который развивался благодаря совершенно гениальным видеовставкам. Сюжета Tarzan'у ощутимо не хватает, но зато у него есть достоинство, которое вполне компенсирует этот недостаток.

Ребенок на проводе. Вот сразу видно, кто у Тарзана воспитатели. Приличные родители парня за такие подвиги целую неделю бы до клавиатуры не допускали, вмиг бы мышкой научился...

Свершилось. Игра, действие которой по умолчанию проистекает в двух измерениях, создана на трехмерном движке. Если кто забыл, до сих пор все игры, созданные по мотивам диснеевских мультфильмов диснеевскими же умельцами, были мультипликационными. Неизвестно, сколько мужества потребовалось разработчикам Tarzan'а, чтобы отказаться от накатанной технологии и перейти в 3D, но результат себя вполне оправдал.

Игрушка получилась очень красивой. Еще одно измерение придает действу некую реалистичность, которой всегда так не хватало играм мультипликационным. Все сделано очень качественно: полигоны ниоткуда не выпадают, вроде бы и очевидных глюков нет. Игра поддерживает огромное количество разрешений и не тормозит на Celeron'е 333 со второй Riva даже на 1024x768 при 32-битном цвете. Джунгли полны обитателей, все время что-то шевелится, на заднем плане обезьяны прыгают. Единственное, к чему можно придраться по части графики, — это к тому, что сам Тарзан, особенно в младенческом возрасте, сильно смахивает движениями на потрепанную жизнью лягушку, страдающую ревматизмом. Остальное — на высшем уровне.

Игрушка получилась очень красивой. Еще одно измерение придает действу некую реалистичность, которой всегда так не хватало играм мультипликационным.

Под стать графике и музыкальное оформление. Честно скажу, мультфильм я не удосужился посмотреть (ну не сложилось), но более чем уверен, что музыкальные композиции, использованные при оформлении игры, взяты оттуда. Диснеевские произведения всегда отличались фантастически хорошей музыкой (Aladdin'а помните?), и Tarzan не стал исключением. Просто приятно послушать.

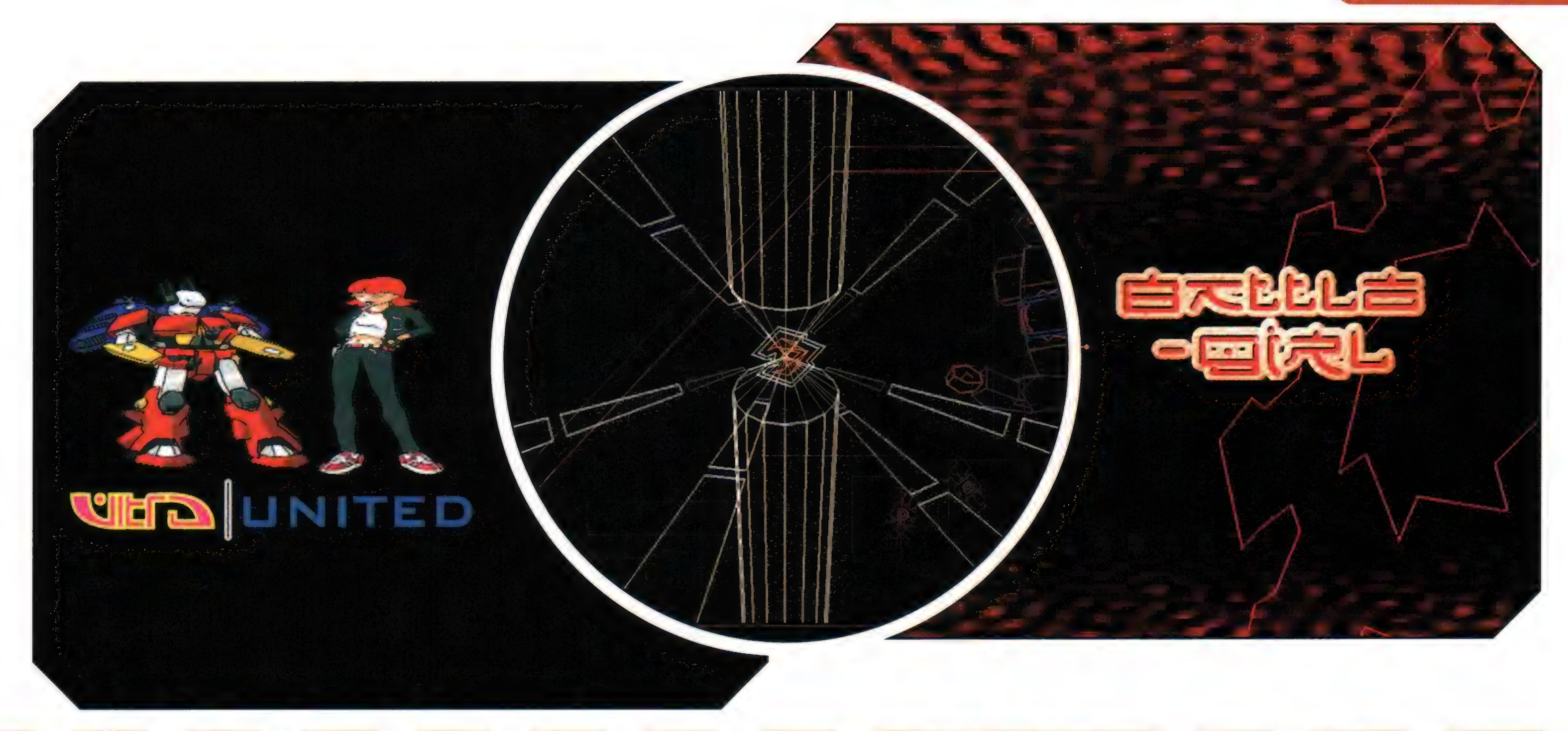
К сожалению, создатели не предусмотрели режима для игры вдвоем. Это очень грустно, особенно на фоне такой игры, как Expandable, где подобный режим присутствует, делая игрушку намного более долговечной.

Ни один самый качественный трехмерный движок не в состоянии конкурировать с мультфильмами. Дети любят мультфильмы,

Судя по всему, эра двухмерной мультипликации в играх подходит к концу. Печально: ни один самый качественный трехмерный движок не в состоянии конкурировать с мультфильмами. Дети любят мультфильмы, а их уже давно и настойчиво пытаются от этого отучить. Напрасно, мультфильм — гораздо более богатое средство самовыражения художника, нежели любой фотошоп в сочетании с 3D Studio. А об этом многие уже начали забывать.

Вы тоже были детьми, господа!

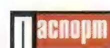
С этой лошади очень удобно прыгать. И ничего, что это местный лось! Он все равно здесь для мебели. Вместо тумбочки или, скажем, гимнастического козла. А что, ведь не лает, не кусается...



Василий Балуев

BATTLE GIRL

Это вам не мультики



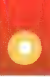
Паспорт

Battle Girl
Жанр: 3D-аркада
Разработчик: Ultra United
Издатель: Feral
Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166/P-II 233 МГц
RAM: 16/32 Мбайт

Как это ни обидно, но в последнее время почему-то все без исключения писатели, режиссеры и разработчики игр сулят нам весьма неприглядное будущее. Как здорово будет лет эдак через триста, какие будут добрые люди, как будут уважать права человека и охранять окружающую среду. Так нет. То экологическая или техногенная **катастрофа** постигает нашу Землю, то злобные воинственные пришельцы из космоса хотят поработить человечество, то оно само с собой никак разобраться не может. Обидно, господа.

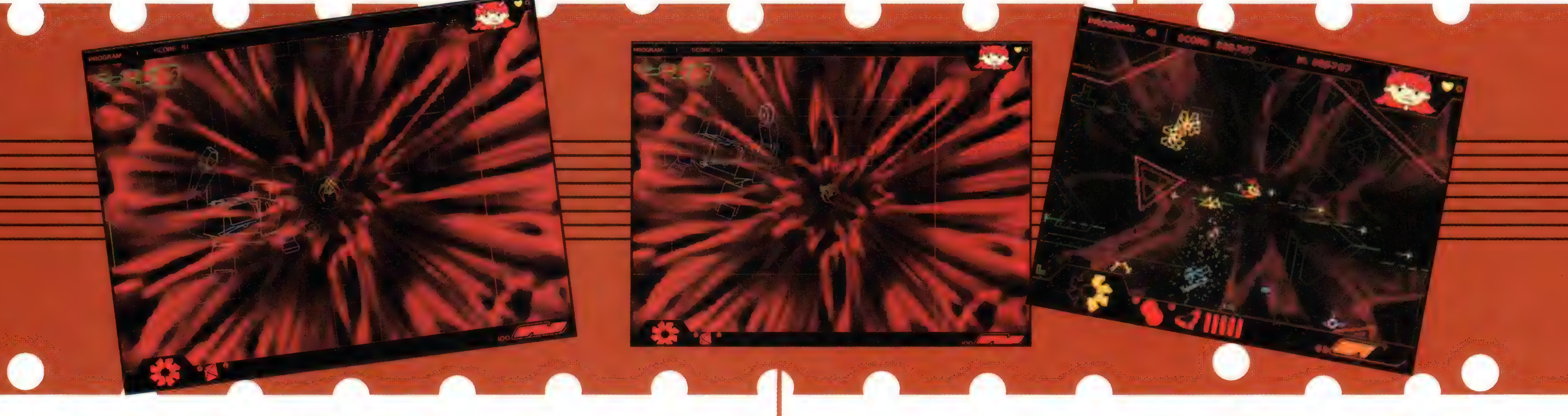
Среди всего этого беспросветного мрака так хочется чего-нибудь белого и пушистого. Но не дают. А почему? Говорят, что это не актуально и не принесет прибыли. Все бы им прибыль, капиталисты проклятые, нет, чтобы позаботиться о светлом будущем. И в этот раз нам тоже не повезло. Нет, проклятые инопланетяне не зарятся на наши мозги, не идут кислотные дожди и всемирные войны. Действительность гораздо проще... И гораздо страшнее

Добро пожаловать в очередное будущее, где всемирная сеть компьютеров управляется Большой Машиной, полуинтеллектуальным суперкомпьютером, ответственным за поддержание порядка в обитаемой Вселенной. Без компьютера ни шагу ступить, ни пива выпить, ни с девушкой познакомиться. Но даже в столь отдаленном будущем ученые все еще не смогли сделать действительно совершенный искусственный интеллект, который мог бы обходиться без человеческой заботы. Может, оно и к лучшему, иначе мы получили бы нового Терминатора. Поскольку Большая Машина вынуждена была постоянно находиться на связи со всей остальной сетью, она оставалась уязвимой при нападении компьютерных пиратов.



Ну надо же, вот такое безобразие творится в глубинах наших компьютеров. Конечно, по версии Feral / Ultra United. Если и в моей машине то же самое, то меня уже никакие глюки не удивляют. Дайте мне базуку, я быстро справлюсь...

Этим решила воспользоваться одна маленькая, но ужасно опасная террористическая



организация, запустив в Большую Машину интеллектуальный вирус под названием Терминус. Не известно, какие цели они преследовали: то ли хотели освободить из тюрем своих последователей, то ли денег запросить, то ли просто от вредности человеческой. Есть же такие хакеры, которые не столько работают на благо собственного кошелька, сколько гадят где ни попадя. (Прошу не путать честных хакеров с противными срулерами. — *Прим. отв. ред.*). Но происки террористов не остались незамечены службой безопасности Большой Машины и в киберпространство запускают... Нет, не суперагента или башковитого системного администратора. Выживание цивилизации зависит от нашей героини, 15-летней рыжей бестии, боевого пилота, самой первой девчонки на деревне. Одно только не понятно, они там что, совсем ополоумели? Ребенка отправляют на бойню. И пусть вся битва происходит в киберпространстве, а не в космосе, пусть не льется рекми кровь, но надо же иметь совесть. Или они рассчитывали, что играть в Battle Girl будут только ровесницы главной героини? Или японских «аниме» насмотрелись? Так ведь то кино, а тут — почти реальность. Вдумайтесь только: девочка должна уничтожить вирус-убийцу и остановить террористов. Задача ее состоит в том, чтобы уничтожить все вирусы, порожденные Терминусом, а затем, загнав его на последний уровень, добить злодея. Вот так. Они бы еще вооружили ее пулеметом и отправили расстреливать самих террористов. Хотя разработчики, скорее всего, решили оставить это для второй части игры.

Девочка должна уничтожить вирус-убийцу и остановить террористов. Задача ее состоит в том, чтобы уничтожить все вирусы, порожденные Терминусом, а затем, загнав его на последний уровень, добить злодея.

И не надо ожидать от Battle Girl чего-то особенного. Сама по себе эта игра — просто-напросто экранная стрелялка.

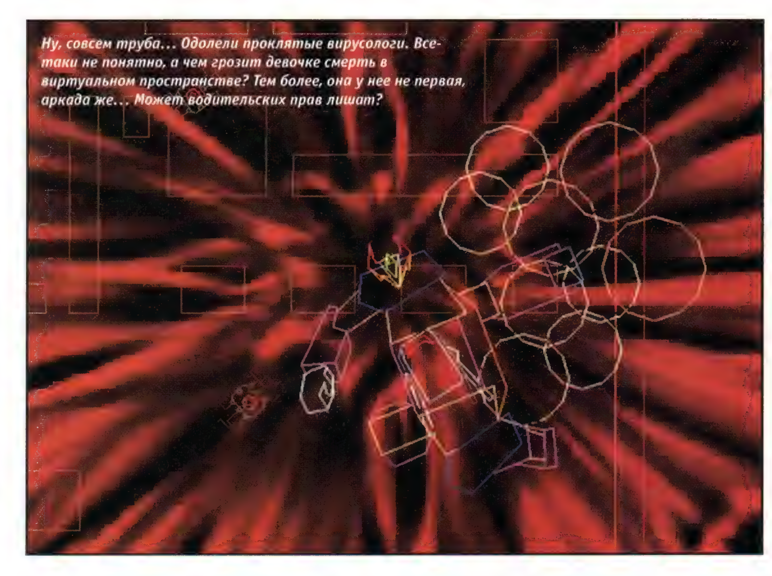
Никогда не верьте разработчикам и издателям. Первые всегда обещают сделать игру такую-то и такую-то. То, что мы покупаем потом в магазине, не имеет никакого отношения к данным обещаниям. Последние никак не могут выбросить игру на прилавки в ими же установленные сроки. Из всего вышесказанного может создаться впечатление, что игры делают патологические лгуны. Скорее всего, так оно и есть. Ведь все писатели-фантасты, кинорежиссеры и сценаристы, а также акулы игрового бизнеса лгут с самого начала: откуда они знают, что произойдет в будущем? Так что верить им во всем остальном тоже не имеет смысла. Если вы послушали изготовителей Battle Girl и решили, что здесь приложили руку японские мультипликаторы, то вы глубоко заблуждаетесь. Эта игра не имеет никакого отношения к национальному японскому искусству под звучным названием «аниме». Да и девочка имеет лишь относительное внешнее сходство с героинями столь любимых нашей молодежью мультиков про большого робота и маленьких детишек. Она постоянно торчит в углу экрана, раздражая всех своими гримасами, которые, по идее, должны демонстрировать вам степень повреждений. А про ее комментарии и говорить не приходится. И не надо ожидать от Battle Girl чего-то особенного. Сама по себе эта игра — просто-напросто экранная стрелялка. Вообразите, что вы играете в несколько измененную версию Robotron (кто помнит, тот поймет, а кто не застал — пусть покупает B.G.) на широких полях киберпространства. И вы поймете, чем в действительности является Battle Girl. Поскольку никто из

Ну, вообще, молодец девочка. Летать и стрелять в таких условиях, это вам не изюм горстями трескать. Да по ней и видно. Вон какое одухотворенное лицо. Надо над монитором фотоаппарат установить. Интересно, а у меня такое же?..

разработчиков не представляет себе, как это самое пространство должно выглядеть, картина получается весьма забавной.

К счастью, для тех, кто вложил деньги в производство этой игры, вещь получилась все-таки хорошая, но только из-за своей динамики. Представьте себе муху, которая случайно залетела в картину художника-авангардиста. Со всех сторон потоки краски самых разнообразных оттенков, предметы, которых тут никак не должно быть. В общем, воображение разработчиков поработало на славу. Если бы у меня был выбор, то я ни за какие коврижки не захотел бы оказаться в этом киберпространстве. Мне даже становится немного жалко свой компьютер — это же надо такое безумие каждый день выдерживать.

В начале игры вам придется сложновато. Мало того, что


Ну, совсем труба... Одолели проклятые вирусологи. Все-таки не понятно, а чем грозит девочке смерть в виртуальном пространстве? Тем более, она у нее не первая, аркада же... Может водительских прав лишат?

Каково это было — различить на EGA-мониторе среди мельтешения пикселей размером со спичечный коробок одну-

действительно похоже на муху, залетевшую в системный блок, зато вирусы куда больше напоминают фагоцитов в крови. Помните, был такой фильм, где для лечения рака в вену больного запустили сильно уменьшенный корабль с врачами на борту? Очень похоже. Честно говоря, весьма нашумевшая недавно игра «Вирус» мне понравилась куда больше, хотя Battle Girl вполне можно поставить с ней в один ряд. Тут вирусы, и там вирусы. Только в Battle Girl вид отовсюду (трехмерность, как никак), а в «Вирусе» — от первого лица. Сама же героиня игры больше напоминает молодого черта (уж больно явно рога проглядывают), зачем-то вылезшего на поверхность, а не бравого боевого пилота. И на героинь «анимэ» она, кстати, совершенно не похожа. У тех огромные незамутненные разумом глаза (это вообще

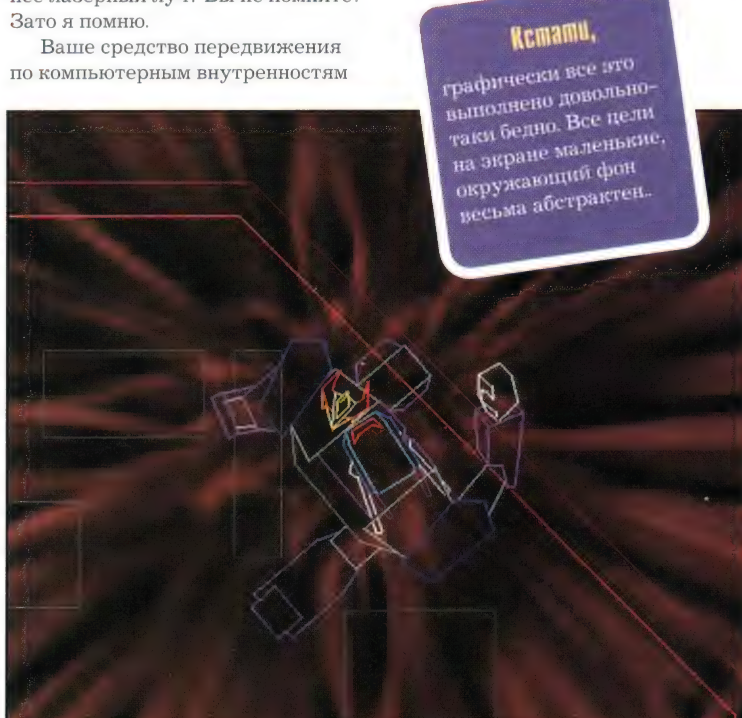
экранное буйство красок раздражает глаза, так ведь управление стрельбой, движением с клавиатуры и мышкой вряд ли облегчит вам жизнь. Но уже через несколько минут, когда вы поймете, что до вас никому нет дела, у вас появится свободное время, дабы потренироваться, а заодно и очистить от занимающихся своими грязными делишками вирусов Большую Машину. Самое главное — это правильно установить взаимосвязь между движениями левой руки, лежащей на клавиатуре, и правой, вцепившейся в мышь.

Графически все это выполнено довольно-таки бедно. Все цели на экране маленькие, окружающий фон весьма абстрактен, что не дает возможности оценить «комплексную трехмерную визуализацию», которой так гордятся разработчики. К счастью, максимальное разрешение и психоделические цвета восполняют этот недостаток и позволяют опытным геймерам вспомнить боевую молодость.

единственную точку и всадить в нее лазерный луч? Вы не помните? Зато я помню.

Ваше средство передвижения по компьютерным внутренностям

Кстати,
графически все это выполнено довольно-таки бедно. Все цели на экране маленькие, окружающий фон весьма абстрактен..



национальная черта японцев из мультфильмов — фобия, наверно, какая-то) и квадратные рты. А зловещий прищур нашей героини делает ее больше похожей на этнических китайцев. Зато, когда она начинает корчить рожи, так и хочется дать ей подзатыльник, чтобы над старшими не издевалась.

Не знаю, будут ли играть в эту игру выросшие на «Кваках» и 3Dfx'ах современные подростки, но живенькая такая техно-музычка, динамичный gameplay и, наконец, эта самая психоделика цветов и красок, если совместить ее со словно пришедшим из 286-го прошлого внешним видом, дает неплохое сочетание для стрелялки. Шутером, честно говоря, язык не поднимается ЭТО назвать. Самая подходящая игра для опившихся «Инвайта» старичков-игроманов.

«Бэтл Гел кола, два часа прикола».

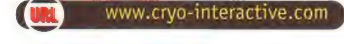
THE GUARDIAN OF DARKNESS

Монах-следопыт

Торик ака Торик

Французы — люди нестандартные. Например, умудрились отстроить, в общем-то, не сильно выдающуюся башню, завоевавшую тем не менее абсолютное мировое признание. Также во Франции есть жутко нестандартные фирмы **Cryo** и Infogrames (ну и еще кое-кто, конечно — *прим. отв. ред.*), которые сделали ну просто огромное количество нестандартных игр.

The Guardian of Darkness
Жанр: Adventure
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: Cryo Interactive



Системные требования:
ОС: Win 95\98
Процессор: PII 233 МГц
RAM: 64 Мбайт
3dfx Voodoo

Чего стоит только сериал-квест-файтинг Alone in The Dark или нестандартный квест-стратегия Dune (первая), а то и просто нестандартная стратегия Deo Gratias. Вообще, приличная доля хороших и вполне стандартных квестов принадлежит Cryo — это и Lost Eden, и Byzantine, и Versailles 1685, и Egypt 1156 B.C. Но вот сейчас разработчики попытались скрестить квест и РПГ, а заодно наградить ее громким названием: The Guardian of Darkness.

Потусторонний драйвер

Испокон веков они хранили и передавали потомству секреты борьбы с проявлением Тьмы. Испокон веков они были теми, кем были, — от нищего до короля, — но свято хранили свои знания и выполняли обязанности. С далеких-далеких времен Тьма пыталась помешать естественному ходу событий, действуя через оживающих мумий, призраков, фантомов. С далеких-далеких времен Тьма пыталась переступить Врата — место, где человек переходит из состояния Жизни в состояние Смерти, — и захватить человечество, поработить его и окунуть в вечную Тьму.

Вам выпадает незавидная роль одного из экзерсистов (изгонителей дьявола — лат.), по совместительству странствующего монаха. В соответствии с легендой (это такая шпионская отмазка) вам предлагают помочь человечеству уничтожением разновсяческих существ — воспитанников Тьмы. Воспитанники Тьмы пытаются, в свою очередь, навредить

загнивающему человечеству и захватывают власть в некоторых заведениях типа музеев доколумбовской эпохи, закусочных, фабрик или даже воздушных шаров. Всего таких уровней десять штук, причем каждый займет около полутора часов вашего реального времени, так что выводы насчет интересности игры делайте сами. Кстати, вашего героя зовут Ekna и он, как говорится в заставке, The Chosen One (вот такой у них «Фалаут»).

Почем магия для народа

Магия, как ни странно, делится на два типа: боевая и медитационная. Первая подразумевает атаку существ Тьмы всяческими витками энергии и огромными файрболами, лечение главгероя, воспламенение — в общем, полный набор любой нормальной

Как дух ни маскируйся, а все равно с человеком не спутаешь. Разве что с очень прозрачным человеком, а таких, по-моему, не много. И не спешите добить каждого «заблудшего», от них польза приключается.

эрпэгэшки. Всего в набор умещается до 13 спеллов. Вторая, медитационная — все остальное, как то: восстановление маны (aka медитация), обнаружение невидимых врагов, передача энергии вызванным духам и многое другое. Этих чуть побольше — аж 15 штук. Что самое забавное,

Интерфейс забавный у монаха нашего. Вроде бы все в порядке — ходьба вперед-назад, кастинг боевых/медитационных заклинаний... но... где прыжки? Где приседания и перекаты?

Энергия (которая мана) — одна, а возможностей у нее — куча. Она используется для кастинга, она же — для покупки новых заклинаний, она же восстанавливается (почти как в Dungeon Keeper 2) для повторного круга...

Ну, естественно, без «реально существующего» оружия в GoD не обошлось. Тут вам и мечи святые, и гранаты разрывные, и бластеры относительно обыкновенные.

Интерфейс забавный у монаха нашего. Вроде бы все в порядке — ходьба вперед-назад, кастинг боевых/медитационных заклинаний... но... где прыжки? Где приседания и перекаты? Где быстрый разворот без тормозов на пустом месте? Монах, должно быть, настолько долго странствовал, что растерял все умения и навыки примитивного уворачивания — остался только стрейф (да и тот во время кастинга нельзя использовать). Есть и инвентория, и даже красивая и подробная карта. В раздел заклинаний можно прикупить новое (из тех, что на уровне), а в разделе информации — почитать все, что вам известно о новом задании, а также о том, что говорили NPC.

Вот встретишь иногда такую и поневоле задумаешься: а не поспешил ли, не зря ли заделался монахом?.. Но труба зовет, а Тьма не прощает слабости. Так что холодный душ — и дальше экзерсить.

Притязания духа со стажем

Местные вражины в лице привидений, оживших вещей, красочно разрисованных морд-настенках и многого другого, пытаются своим скудным AI'шным скриптом вас сцапать или проделать что-нибудь нехорошее. Например, покрепче напугать своим появлением. Вхожу я, предположим, в темную-темную комнату в одном темном-темном здании (пивнушка в славном городе Чикаго), а на меня — рраз, и гангстер выскакивает! Каково, а? Неплохо, если учесть, что выскакивает не сам гангстер, а его призрак, являющийся созданием Тьмы. Ужас, но жить можно.

Впрочем, помимо тотального выноса всех поклонников Хэллоуина, надобно иногда еще бегать по огромнейшему зданию и перетаскивать всяческие предметы с места на место. Знаете, там ключик взять, здесь ящичек открыть, тут вазочку NPC забредшему отнести... все как обычно. НО СКУЧНО. Откровенно скучно. Слишком уж примитивно и обыденно, чем и напоминает Deo Gratias.

Что до файтинговой части, то здесь жить куда легче — ходи, бей всех, копи энергию, снова бей всех. Главное, не растеряться, не запутаться в лабиринте некоторых особо жестоких уровней и хоть чуть-чуть соображать.

NPC мучают главгероя часовыми разговорами, в большинстве своем рассказывая, какие они, NPC, бедные и несчастные. Вот только наш с вами

Приключения монаха в 3D-мире, среди красот, чудес и чудищ. Не все же фитнесс-дивам и культуристам-железячникам масленица. Монах, конечно, хиловат, но не штангой же ему махать. Справится!

Екна не желает участвовать в них почему-то — язык ему в детстве отрезали или устал за столько лет бдения? Дав задание (принеси, ну, пожалуйста, принеси мне эту чертову вазу!), они еще с полчаса объясняют, как туда пройти, и желают напоследок удачи. Другие, правда, кроме как кричать: «А-а-а! Они здесь! Они сюда идут! Не уходите, пжалста-а!», — ничего и не умеют. Обидно.

Зато духи — свои люди. Вызвать такого обойдется в кругленькую сумму (точнее, количество маны), зато он парень свойский и монстры от одного его взгляда будут разбегаться, как тараканы. Хотя, конечно, Telekinetic Blast покруче. Ну и еще наш непосредственный начальник, этакий Страж представительного вида. Он не The Chosen One, он его тренер и ментор. Оно и видно: как задание давать — так качку в пиджаке, а как задание выполнять — так тщедушному монаху в робе. В общем, Cryo верна своим традициям.

Монахи в перспективе

Французы всегда любили слово «ТриДэ». Но начали понимать его только сейчас. Я с ужасом вспоминаю относительно недавний Deo Gratias с его тормозюками трехмерными. Привыкли Криогены рисовать или фотографировать свои квесты. А теперь решили сляпать свой AITD, и наконец дошло до них, что на дворе эпоха ускорителей (в следующем месяце уже Voodoo4 обещается). Вот и сделали графический движок по всем законам Direct3D с лайтнингами реалтаймовыми, со спецэффектами... не катит. Смотрится, но не катит. Вроде бы все есть — и текстуры на стенах, и NPC в платьицах и выглядит все кульно, но... не катит. Красиво, но за душу не берет. Lost Eden на десять порядков круче в этом смысле. Глаза устают от смены декораций, быстрого мельтешения в глазах от бега ретивого монаха, от шаров и выстрелов, летящих в Избранного со всех сторон. От всего, фактически.

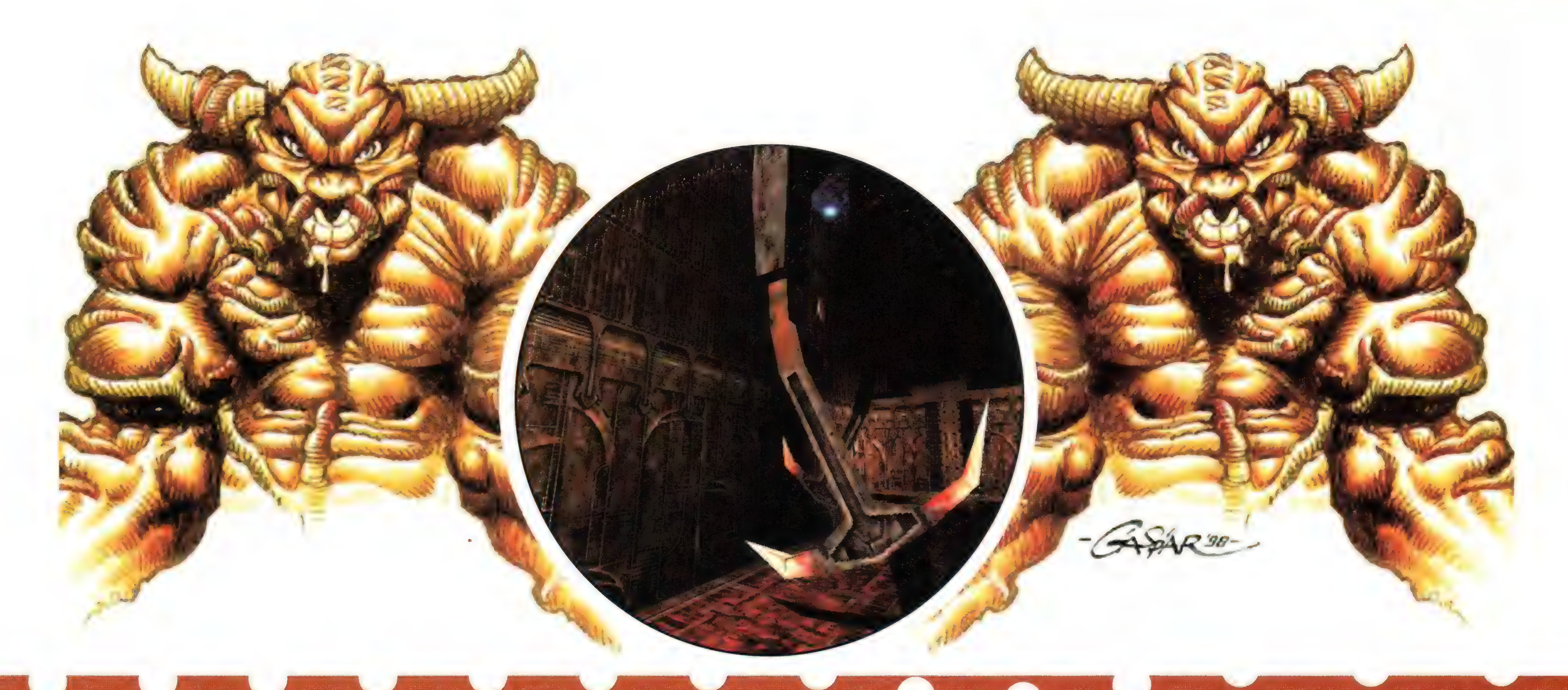
Естественно, сказать бы: «Французы сделали нам красиво!», да язык не поворачивается. Сделали, конечно, но былой шарм и изумление проходит.

Но графика в The Guardian of Darkness красива. Это один из редких плюсов, присущих игре.

А вот и один из многочисленных минусов подоспел. Камера постоянно таскается у нашего Енке, замечательно показывает красоту, описываемую выше, и не желает показывать то, что необходимо для успешного монашего выживания. Ну там, когда файрбол в лысину зашвырнули или нужно найти NPC, но камера упорно не показывает ни зашвырнувшего файрбол, ни проход к NPC. Вредная бяка, наследие Лары Крофт, богини культа «3D-из-за-спины». В жертву ей — все мы, бедные, полуслепые геймеры, жаждущие приключений и ради утоления этой жажды отказавшиеся от «3D-из-глаз».

Лягушачьи лапки

Сказать бы: «Французы сделали нам красиво!», да язык не поворачивается. Сделали, конечно, но былой шарм и изумление проходит. Первая «Дюна» воспринималась поклонниками как нечто возвышенное, а «Затерянный Рай» вообще заслужил культа Игры. Но уже начиная с весьма средних, но жутко очаровательных «Версалей» и «Египта», Cryo Interactive катится по наклонной. Black Moon Chronicles, Deo Gratias... The Guardian of Darkness...



SEED

Данила Матвеев

Непонятки

«И что мы с ними потом сделаем? Замигаем до смерти?»
Вуди «Игрушечная история»

Главное — это соблюдать чистоту и следить за светомаскировкой. Иначе незаметно может подкрасться **враг** и все испортить. И вообще, гласность — враг успеха.

Если вас попросили что-нибудь рассказать — молчите. Если молчать не получается, то говорите мало и неправду. Если не удается говорить мало и неправду — скажите всем присутствующим, что вам надо в туалет. А вот если уж и туда не пустили, с ножом у горла требуя информации, — вот тогда уже можно что-либо сообщить жаждущим.
Но сообщение должно быть предельно коротким и содержать минимум сведений об интересующем публику предмете, иначе ой что будет.

Такой плакат смотрелся бы вполне уместно в офисе компании Humansoft. Там работают сплошь какие-то странные люди: интервью почти не дают, информацию прессе не предоставляют, когда их просят показать людям хоть маленький кусочек того, чем они занимаются, дают три скриншота, снятых в разрешении 320x240 кинокамерой дореволюционного издания с одиннадцати дюймового монитора 1985 года выпуска.

Много ли, уважаемый читатель, слышали об игре SEED? Неужели почти ничего? Да, в сети можно найти пару превью, на полторы тысячи знаков каждое. Да, у особ, приближенных к телу, есть скриншоты (технология получения скриншотов игры SEED описана выше). Ну, а что за игра-то?

Толком никто этого не знал. Единственный источник более-менее правдивых сведений — официальный сайт игры — всегда отличался бедностью оформления, позорным содержанием и тем, что работал прямо как ЖЭК — по вторникам и пятницам с 16.30 до 19.00. Ну, может я дни перепутал, но идея была именно такая.

И вдруг, числа 30 июля сего года, если я не ошибаюсь, у разработчиков что-то щелкнуло в головах, и без каких бы то ни было предупреждений в сети появилась демка. Самая обыкновенная демоверсия, два уровня, немного монстров и куча лампочек. Этот, простите, огрызок был настолько невнятно сделан, что составить мнение об SEED после знакомства с этим шедевром было невозможно.

Но ведь интересно? Интересно. И вот редакция собралась, провернула хитроумный план,

Паспорт

SEED (Тест-версия)

Жанр:	3D-action
Разработчик:	HumanSoft

URL http://www.humansoft.com/

Системные требования:

ОС:	Win 95\98
Процессор:	P-II 500 МГц
RAM:	128 Мбайт
RIVA TNT 2	

какой именно, с вашего позволения, я умолчу, и окольными путями заполучила в родное помещение («Родное помещение — место, где есть компьютеры с локальной сетью и пиво». — *Словарь Даля, издание исправленное и переработанное, 204... год*) закрытую бету-версию игры, предназначенную исключительно для тестирования... но еще и для особо приближенных журналистов. Доклад об вышеупомянутой игре вы сможете найти ниже.

Сперва, как водится, речь пойдет о сюжете. Он довольно незамысловат: планета, злой диктатор, благостный герой — продукт генетических манипуляций и радиоактивного загрязнения местности, скопище врагов, которые любят диктатора и не любят героя. Сюжет на самой игре

Единственный источник более-менее правдивых сведений — официальный сайт игры — всегда отличался бедностью оформления, позорным содержанием и тем, что работал прямо как ЖЭК

лифты, металлические стены и прочие атрибуты среднестатистического шутера. Ни о каком мультиплейере и речи быть не может: только очень самоотверженный человек согласится играть против живого противника на уровне, являющемся полной противоположностью ку2дм4. Там, где по логике вещей должен быть поворот, — тупик, где разумнее было организовать тупик, — шахта лифта с вентиляторами на стенах. И так все время. Сами

Все схватки и перемещения происходят без какого бы то ни было обоснования. Просто идешь, встречаешь очередного сумасшедшего валенка-мутанта и запинываешь его до смерти.

практически не сказывается — то, что он есть все знают, но никакой роли его наличие не играет: все схватки и перемещения происходят без какого бы то ни было обоснования. Просто идешь, встречаешь очередного сумасшедшего валенка-мутанта и запинываешь его до смерти.

Происходит это невероятно увлекательное действо на уровнях. Они отличаются большим разнообразием, есть как традиционные — подземно-канализационные, так и не менее обыденные, но расположенные на открытой местности. Абсолютно ничего такого, что могло бы заслужить отдельного напоминания там не найти. Совершенно тривиальный дизайн:

понимаете, что если уж в голову лезут мысли о неудачном дизайне уровней во время однопользовательской игры, то про мультиплейер можно забыть сразу и надолго. И еще одна особенность уровней, до кучи, так сказать: они очень велики... по вертикали.

Но боже мой, у меня не самая хилая в мире машина, а ведь придется ее того... Как не оправдавшую доверия. Тормоззза. Да, именно, через три «з». Сильно обидно, я ведь игрушку ПОСМОТРЕЛ. И мне понравилось...

То есть карта может быть длиной метров 200 (субъективных метров, разумеется), а высотой — до двух километров. И все это расстояние придется преодолевать на лифтиках, транспортерчиках, конвейерчиках. Они все такие мелкие, что почему-то вызывают чувство гадливости. Наступишь, бывало, на движущуюся ленту шириной с носовой платок и цвета «детской неожиданности», и так грустно делается...

Разнообразием карты не отличаются, полтора десятка текстур в разных комбинациях — и все. Может, конечно, это концептуальный замысел такой, но больше смахивает на банальную халтуру.

Эх, про местность поговорили, теперь надо говорить про население... хотя нет, сначала я отведу мою виртуальную душу и поведаю вам историю о главном герое.

Жил-был главный герой. Так себе герой, звезд с неба не хватал, да его это особенно и не интересовало. Так, ходил вечером

в магазин за макаронами... н-да, занесло меня.

Нельзя не отметить, что ваш аватар в SEED весьма нестандартен. Во-первых, он голый. То есть совсем. Но успокойтесь, поклонники порнографии, ничего особенно интересного вам увидеть не удастся, так как персонаж ни за какие коврижки не повернется к вам лицом. Шутка. На самом деле почти все тело рогатого красавца покрыто эпидермисом, который, как известно, не только ценный мех, но и отличная одежда. Как вы поняли из предыдущей фразы, у него есть рога. Их предназначение неизвестно, но смотрятся они очень внушительно.

SEED — первая игра, в которой: а) у игрока есть тень, причем весьма приличная, б) можно посмотреть на свои ноги. Этой возможности очень не хватало в остальных шутерах, теперь она появилась, и начинаешь думать, что, может, оно и хорошо, что раньше нельзя было посмотреть на свое тело.

Вот вы смотрите вниз. Видны ноги — весьма кривоватые полигональные конструкции неопределенного цвета. При беге они просто быстро шевелятся, вызывая у случайного свидетеля этого безобразия припадок истерического хохота, а если попробовать подпрыгнуть... Представьте: герой, весь из себя красивый и накачанный, ракетой взмывает в воздух, поджав под себя маленькие, жалкого вида культяпки! Сперва очень смешно, а потом начинаешь испытывать неловкость, как будто над инвалидом смеешься.

Ну скажите мне, что стоило разработчикам сделать ноги «с более достойным поведением»? Никто бы особо не расстроился, если бы эта важная подробность анатомии героя не поджималась в прыжке, а оставалась неподвижной. А так... Нормальный игровой процесс после взгляда на конечности невозможен еще долго — руки трясутся. Что говорит не в пользу игры.

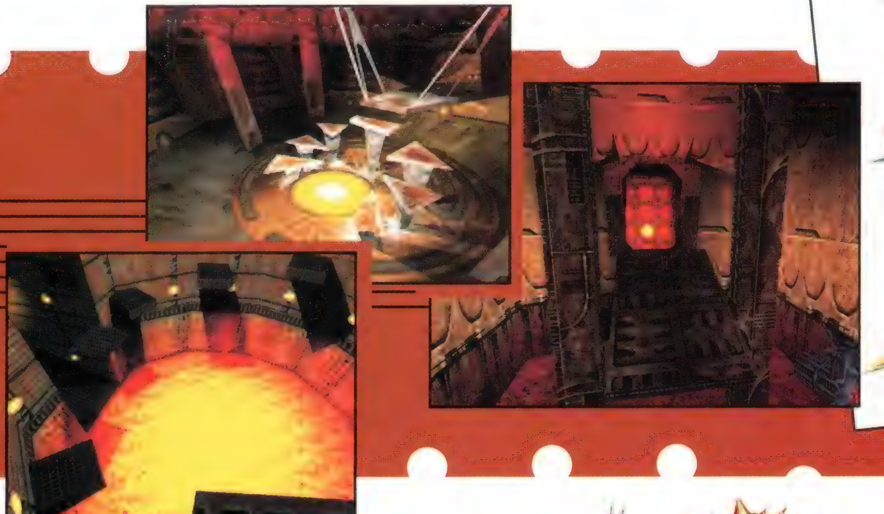
«И чего это он так распинается на тему кривых, позорных конечностей?» — спросит себя нетерпеливый читатель. По весьма простой причине. Вся игра очень похожа на ноги героя: кривая и неопределенного цвета, но зато с положительными качествами. Некоторыми...

Враги в SEED — это совсем отдельная история. Настолько, что была б моя на то воля, я бы про них отдельную статью написал, но ответственный редактор не дает и бросается испорченными компактами. Так что придется писать прямо тут.

Фактически, у сидовских монстров есть только два качества, которые их выделяют из серой массы огров и скаарджей. Они невероятно тупые и фантастических размеров.

Кстати,
разнообразием карты не отличаются, полтора десятка текстур в разных комбинациях — и все. Может, конечно, это концептуальный замысел такой, но больше смахивает на банальную халтуру.

Тупость обитателей SEED'а не поддается описанию. Она всеобъемлюща, стозевна и лаяй. Если на вас, с самыми что ни на есть нехорошими намерениями бежит зверюга выше игрока раза в четыре, то достаточно просто отойти в сторону шага на два. Зверь немедленно потеряет вас из виду и начнет в глубокой задумчивости бродить вдоль стен, пытаясь разглядеть, что же это было. Мухи — самые многочисленные представители оппозиции в SEED — летают исключительно по прямой или нескольким прямым, а опасны только потому, что перемещаются совершенно бесшумно, что мухам, в общем-то, несвойственно. И вообще, они сильно смахивают на Карлсонов после долгой голодовки — с пропеллером и все время жрать хотят. Ну, и, разумеется, надо отметить, что насекомые длиной менее полутора метров в игре вообще не котируются.



Теперь о размерах. Первые полчаса встречи с неповоротливыми слонами веселят. Потом начинают раздражать, а еще через тридцать минут и пару уровней мечтаешь о чем-нибудь маленьком и шустром, чтобы при виде тебя оно не ревело дурным голосом, а молча пыталось укусить. Но не судьба — ничего подобного вы не встретите.

Теперь буду говорить гадости об оружии. Много гадостей. Оружие встроено в правую руку персонажа, которая по этому поводу напоминает японский миксер времен Второй мировой — большая, чугунная и вся утыкана крутилками и фишечками. Когда

Пожалуй, такое потрясение я испытывал два раза в жизни. Когда первый раз увидел DOOM и когда запустил Unreal на Riva TNT. Нет, вы поймите, мы уже докатились до того, что виртуальные миры красивее реальных. Доколе же нас будут ублажать?

вы переключаетесь на другой вид оружия, наконечник у самой большой крутилки меняется, и оружие начинает стрелять чем-то новым, например, вместо зеленых лучиков (см. эпиграф) вылетают красные или вообще маленькие бочоночки, которые на самом деле ракеты. Ко всему этому безобразию прилагается лазерный прицел с парой перегоревших транзисторов, потому что никак иначе нельзя объяснить наличие большого красного пятна света вокруг непосредственно «лазерной указки».

Боже сохрани нас от такой радости! Лазер еще и рекошетирует, но только один раз. На стене остаются пятна раскаленного металла, которые, однако, очень быстро пропадают. Ужас, в общем.

по версии создателей SEED, туман — это густое облако пикселей. И никаких гвоздей.

разработчики явно сами порадовались, как это классно у них получилось, поэтому предметов, которые старательно отбрасывают тени во все стороны в игре сильный перебор. Например, на каждом углу стоят круглые лампы, вокруг которых по произвольной траектории летает диск и отбрасывает красивую тень. Причем ненужность этих лампочек настолько очевидна, что впору писать на стене над ними: «Лампочка для отбрасывания тени! Посмотрите, как это классно!».

Теперь о графике в целом. Формально, все просто здорово: поддерживаются

Отдельная часть статьи

Рассказ про графику в частности и техническое исполнение игры в целом пришлось вынести в отдельный раздел, потому что это очень противоречивый вопрос.

Сначала о хорошем. О тенях. Тени в SEED действительно самые лучшие на данный момент. Они обсчитываются с потрясающей достоверностью, меняют форму и размер в зависимости от расстояния до источника света. Более того, тень может упасть на вас, и это будет заметно! Про наличие тени у главного персонажа я уже говорил, но еще не уточнял, какая она. Очень классная: на стене будет видно все, что ваш герой делает, вплоть до малозаметных движений рукой.

Однако даже про тени, на мой взгляд, лучший графический изыск в игре, мне придется сказать маленькую, но ругать. Дело в том, что

Есть в игре такая функция — включить всю графику по максимуму. И тогда... Тогда мой рогатый герой оживает, и мир вокруг него органично заполняет все мое сознание. И я брожу среди всех этих теней, и мне хорошо.

приличные разрешения, 32-битный цвет, разные там динамические цветные освещения и полупрозрачные поверхности. Но вот только выполнено это как-то странно.

Игра программно рендерит, как вариант можно включить OpenGl. Включили. Удивились. Включили снова. Расстроились.

Качество изображения почти не меняется, причем это не комплимент программной версии, а камень в огород акселерированной. Текстуры в обоих вариантах размываются криво, сглаживание вообще нигде не работает, а про всякие там беспиксельные туманы можете вовсе забыть. По версии создателей SEED, туман — это густое облако пикселей. И никаких гвоздей.

Если отключить акселерирование, то сразу игра теряет около 10 кадров. Только учтите, что изначально было 12... И попробуйте догадайтесь, на каком компьютере. Celeron 450 с 192 метрами и 16-мегабайтной Ривой. Второй, разумеется, Ну, не позор ли? Unreal тормозил гораздо меньше на сотом «пне».

Жаловаться бессмысленно, остается только надеяться, что финальная версия будет лишена вышеперечисленных недостатков.

Даже и не знаешь, что сказать под конец. Можно еще долго ругаться насчет кривого звука, на то, что игра вываливается в Винды каждые 20 минут, намертво вешая компьютер, на многочисленные глюки игрового порядка, вроде летающих мертвых мух. Но жаловаться бессмысленно, остается только надеяться, что финальная версия будет лишена вышеперечисленных недостатков, и мы сможем поиграть в еще одну, если не хорошую, то по, крайней мере, не позорную игру.

Этим людям удалось создать Jane`s Fleet Command, в частности вот эту заставку. Ну и, конечно, им удалось заставить меня написать по этому поводу статью...

Торик

JANE'S FLEET COMMAND

Путь адмирала

«Корреспондент посмотрел через плечо, чем занят капитан. Капитан, вооружившись длинной линейкой, разлиновывал бортжурнал. Взглянул на часы, компас, записал данные. Короче, был занят важными капитанскими делами»

П. Шумилов

JANE'S FLEET COMMAND

Жанр: Arcada + RTS
Разработчик: Sonalysts Inc & Jane's
Издатель: Electronics Arts

http://www.ea.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: P 133 МГц

С кем ты?

Симуляторы. Старшие дети семейства Jane's. Страстная любовь одних ненормальных людей и ночной кошмар других. Реальные погодные условия, точно смоделированные повреждения реально существующих самолетов, о которых говорится в каждом симе начиная с MSFS, никогда не выполнялись в полном объеме, но не в тех симах, которые делает «Джейнс». Ее самолетные симуляторы восторгают юзеров по всему миру, заставляют повизгивать от радости всяких Маза-хистов.

К сожалению, Jane's Fleet Command — далеко не симулятор. И отношение к ней у меня не совсем положительное. Довожу до сведения почитателей многоуважаемой Jane's: игру разрабатывала не сама компания, а фирма Sonalysts, которая в свое время только и делала, что продавала радары государству под названием США.

Герой асфальта

Как обычно, не желая давать выход эмоциям и воздерживаясь от ужасающей субъективности собственной оценки, представляю на суд читателя несколько незаурядных фактов, подмеченных мною в процессе игры в JFC.

Для начала о подобии сюжета. Оказывается, все очень просто, но с элементами невозможного.

Вы — командующий неким флотом (страна не указывается, но заставка черной-пречерной, жирной-прежирной линией подчеркивает ваше непосредственное отношение к военно-морским силам неких СыШыА). Флот — это несколько подводных лодок, несколько «надводных лодок» и еще парочка десятков самолетов. Вам противостоит (ни в жисть не угадаете!) вражеский «некий» флот под командованием абсолютно тупого AI или человека (местами до трех штук, это уж зависит от того, с кем и через что играть). Задача варьируется от сценария к сценарию, но общая

цель проста, как кокосовое молоко: уничтожить всех, кто на радаре помечен желтыми точками. Главные задачи — спасение своего авианосца от вражеских поползновений в виде непрекращающихся атак с воздуха и из-под воды и уничтожение определенного аэрокрафта или эсминца, вооруженного, предположим, десятком ракет типа «земля-воздух» ужасающе широкого радиуса действия (хотя в оригинале они звучат как «поверхность-воздух» — правда жизни, однако. Реализм...) Те, кто писал сценарии, постарались на славу. В некоторые из них играть интересно хотя бы из-за нестандартной главцели и нескольких путей ее достижения. Как сказали бы коллеги из других изданий, «это же „Джейнс“». И правильно, мисс Джейн халтуры (в области исторической достоверности, хе-хе) не допустит.

противнике — и ваш юнит начнет этого противника преследовать. Когда юнит войдет в определенную зону поражения тем или иным оружием, снова кликаете на этого юнита. Затем кликаете правой мышой на Engage из выскочившего меню, вкликивете вид оружия, которое наиболее подходит для данной зоны поражения. Потом смотрите, как на карте появляется новый юнит в виде ракеты. После этого вражеский юнит либо взрывается, либо ваша ракета по чистой случайности мажет. И вот так со всеми юнитами...

Честное слово, я описал процесс «гамления» как мог, с полным вниманием к деталям, дабы вы поняли, что же за гадость эта заливная (под сладким соусом Jane's) рыба — Fleet Command. Впрочем, это еще не все. JFC маниакально подвержен ба-альшим тормозам. На PII 266/64 RAM/Matrox Millenium II 8Мбайт

Я читал, что карты Matrox Millenium созданы для воспроизводства 2D. То ли я ошибался, то ли Sonalysts, то ли авторы этих пресс-релизов. Ибо на P-II 266/64 RAM/Matrox Millenium II 8Mb игра безбожно тормозит.

горизонт. Мелочь, а все-таки приятно. Особенно прикольно, когда в этом окошке демонстрируют случайному зрителю попадание ракеты в авианосец. Он так красиво взрывается, что чувствуешь ужас (особенно в некоторых миссиях, если прошляпил собственный авианосец...). А в это время в колонках раздается истошное: «Mayday! Mayday!» Так и хочется запустить еще одну чертову ракету, чтобы чертов корабль пошел ко дну и ко всем морским чертям...

Задача варьируется от сценария к сценарию, но общая цель проста, как кокосовое молоко: уничтожить всех, кто помечен желтыми точками на радаре.

Концепция и идея заставки: большие дяди типа «Уильям Колби» и одна э-э-э... афро-американская дама смотрят на карту, расстеленную на столе, передвигают по ней фигурки подлодок и самолетов и параллельно отдают приказы неким легко одетым офицерам, сидящим за мониторами и увлеченно играющим в этот самый Jane's Fleet Command. Отличная пропаганда — народ, идите в моряки, году эдак на пятом службы будете в симуляторы морские играть. Но, опять-таки, не забудьте про карту и фигурки... Стратегия. Этот жанр я охарактеризовывать не буду: боюсь получить по голове от особо рьяных старкрафтеров. Главное, что эта самая стратегия и есть основообразующий фактор JFC.

Мания величия

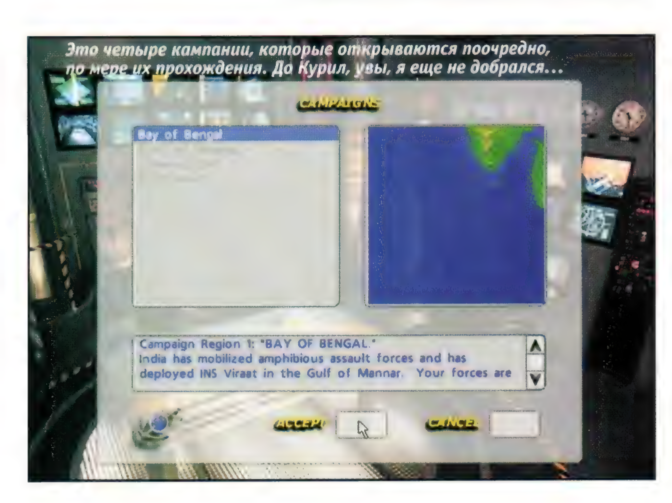
Хотите конкретики? Получайте. Кликая левой мышью на любом юните на карте, вы его выбираете (полная гениальности фраза!). Затем кликаете правой мышью на

игра тормозит безбожно. Плакать хочется, когда мышка подходит к краю экрана и начинает его скроллить с поспешностью гигантской черепахи (testudo gigantea). Мазохизмом заниматься рано или поздно надоедает, поэтому карту приходится перемещать посредством центрирования ее на какой-нибудь точке радара.

А вот экран юнита, проакселерированный как следует, выглядит на «хорошо» и при этом еще демонстрирует работоспособность вкупе с быстродействием (не, Voodoo 2 — клевая вещь). Кликаете юнита на общей карте, в этом окошке появляется его трехмерное изображение, а справа — разнообразные характеристики типа настоящей скорости (измеряемой в узлах, а не км/ч, как в некоторых подделках), количества оставшегося оружия, топлива, повреждений и приказов, выполняемых в настоящий момент. Снимаете выделение — экран показывает, как этот юнит удаляется за акселерированный

Кровь за кровь

Четыре кампании. От Персидского залива до Курильских островов — везде необходимо сунуть длинный нос. Как они (ну понятно кто) меня достали со своими миротворческими миссиями! Например, такой сценарий: вражеская военно-морская база стоит почти вплотную к гражданскому аэропорту. Задача:



Это четыре кампании, которые открываются поочредно, по мере их прохождения. До Курил, увы, я еще не добрался...

Подумаешь, Боинг-747 да аэробус сбил. А в итоге дяденька в погонах сказал, что я — распоследний м...ер и что место мне на «шоколадной фабрике». Э-эх, а я-то надеялся получить распределение в войска им. тов. Кармагеддона...

уничтожить все вражеские аэрокрафты и саму базу. Убьешь хоть один нейтральный самолет, придет гаме — что? — правильно, овер. Первые три раза благополучно проваливаешь сценарий из-за того, что определить самолет можно только при подлете к нему почти вплотную. А коли это вражина, то, пока подлетишь, он в тебя штуки три дальнобойных ракеты выпустит — и разбирайся с ними... А так — подлетаешь к гаду на расстояние выстрела самого мощного оружия и выпускаешь ему в хвост ракету-другую. Но на таком расстоянии определить, чужой это или нейтрал — весьма сложная задача. В принципе, можно записываться во время миссии, но перезагружаться каждый раз только из-за того, что узрел кусочек скрипта в действии — не дело.

Ночь короче дня

Лет пять-десять назад жила-была фирма KOEI. Занималась она производством стратегических хитов на «наколенной» основе. В общем, брала какую-нибудь идею, причем не всегда свою, и реализовывала ее с учетом потребностей потенциальных геймеров и техпрогресса. Кто-нибудь играл в Horizons: Uncharted Waters (оч-ч-чень классная игруха, фанатам Pirates! рекомендую)? А в Celtic Tales? Так вот, одной из игр KOEI была походовая стратегия с участием воздушной, морской и подводной техники. Отличие Jane's Fleet Command от старого хита минимально: игру лишь перевели в реальное время да добавили возможность выбирать оружие под «сектор действия» для поражения противника. Учитывая, что вражеский юнит слетает с катушек с первого же попадания ракетой, JFC превращается в довольно примитивную аркаду с элементами реалтаймовой стратегии (здесь уже можно провести параллель с... Final Fantasy). Если же рассматривать игру как симулятор, то можно с некоторой натяжкой назвать сие произведение «симулятором военно-морской техники с шаговым интерфейсом». Шажок — отметил. Шажок — нацелил...

Учитывая, что вражеский юнит слетает с катушек с первого же попадания ракетой, JFC превращается в довольно примитивную аркаду с элементами реалтаймовой стратегии

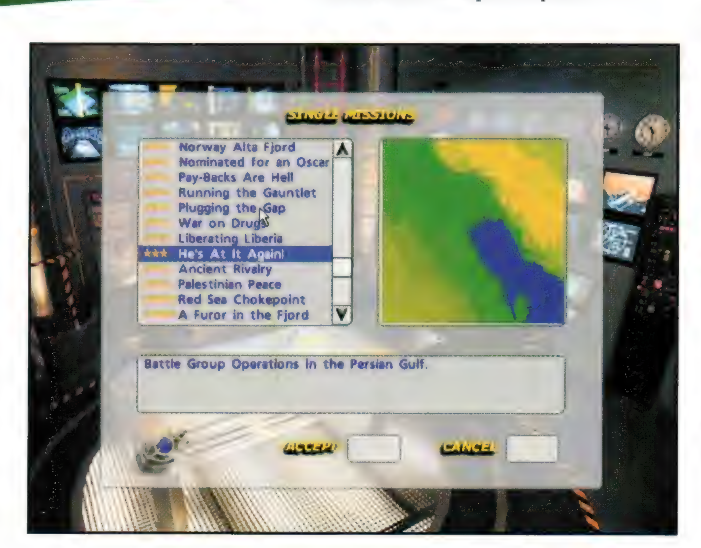
Раб иллюзий

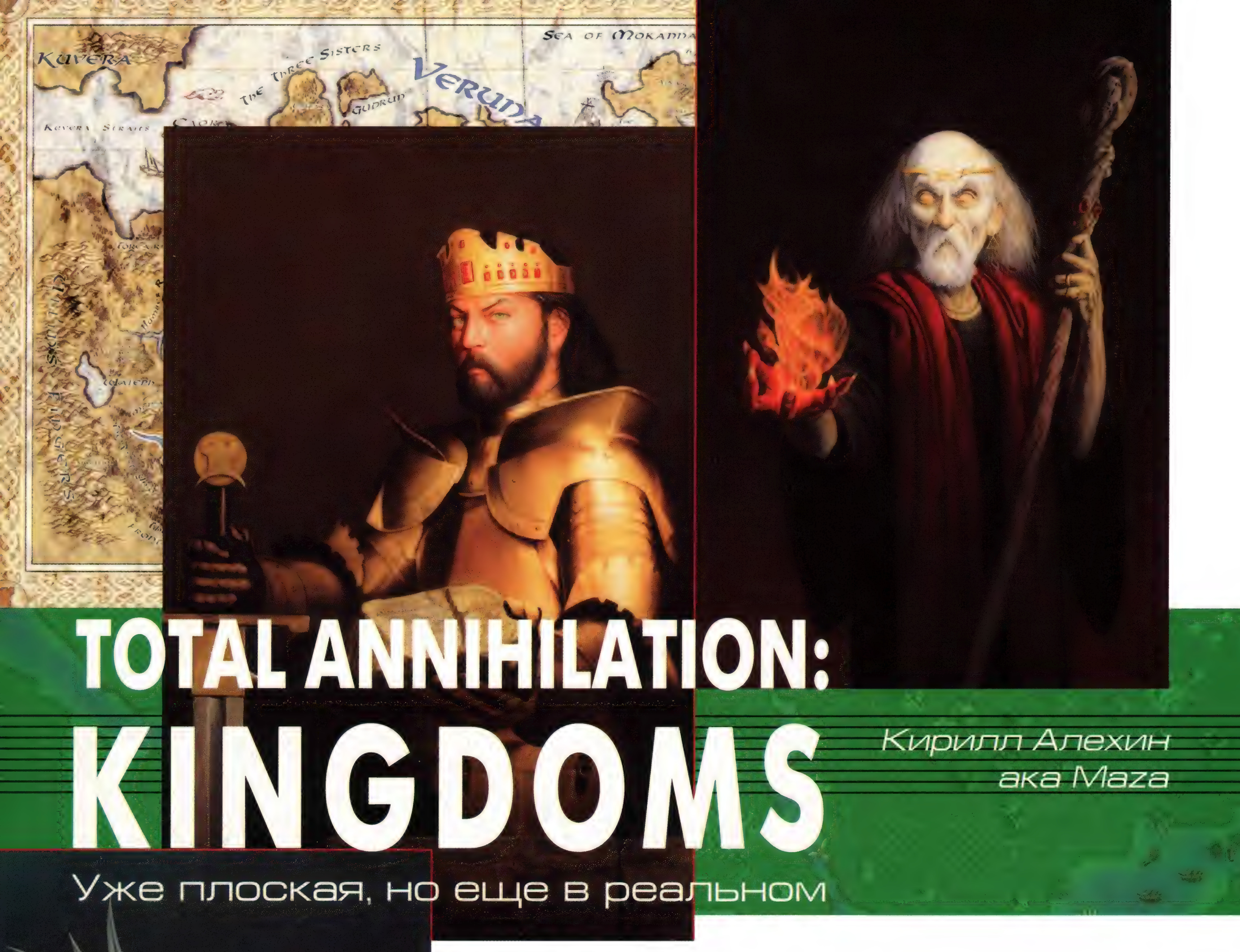
Вот такие у бывших производителей сонаров пироги — с яблочной начинкой. Антоновки на «аркаду» не жалеют. Подливка — сладкий кленовый сироп в виде большущей энциклопедии (громадное сэнкс ту Jane's Information Group Ltd.). Песочное тесто с аббревиатурой RTS рассыпается — сыро!

Пилоты подбитых юнитов кричат, вопят и проявляют лояльность к реализму.

Остается только глазурь, равномерно раскиданная по поверхности пирога — звук. Да-да, именно звук. Пилоты подбитых юнитов кричат, вопят и проявляют лояльность к реализму. Отдавая приказ на перехват вражеского юнита, каждый раз невольно дергаешься из-за того, что пилот произносит длиннющую тираду, повторяя отданный им приказ плюс добавляя что-то свое типа «Вас понял», «Прием» и так далее. Каждый раз, выпуская очередную ракету, пилот сообщает вам почти интимно: «Birds away!», что придает уверенность любому командующему военно-морским флотом (ну как же, нас все слушаются, ясен пень, приятно).

И все. Нет, серьезно, все. Иллюзии развеяны, единственный плюс — и тот выявлен с натяжкой (голоса уж больно плохо записаны, впрочем, может, это тоже часть реализма?), осталось лишь сделать правильный выбор. Как закоренелый РПГ'шник, аркадник и стратег, утверждаю: Jane's Fleet Command покупать только тем, кто не хочет пропустить еще один «шедевр» от мисс Джейн. Остальных просим воздержаться. Честное слово, это не гениальное произведение. Впрочем, какие споры? JFC есть клон далекого и очень мною уважаемого произведения KOEI. MG





TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Кирилл Алехин
ака Maza

Уже плоская, но еще в реальном

Сначала **Kingdoms** ублажал взгляд симпатичнейшими скриншотами с аккуратными, практически игрушечными корабликами и ненавязчиво просился в мегахит. Потом вспоминался предок — мрачный, нудный (простите, фэны!) и холодный ТА, и всякая мысль о потенциальной хитовости тихо стрелялась и самозакапывалась, как абсурдная. Еще потомее, на прошлогодней Е3, началась рекламная шумиха новой, с иголочки «3D-фэнтези-стратегии-в-реальном», в результате которой журнальные и Web-полосы запестрели бесчисленными превью.

Паспорт

Total Annihilation: Kingdoms

Жанр:	RTS
Разработчик:	Cavedog
Издатель:	GT Interactive

URL http://www.gtgames.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium 200
RAM:	32/64 Мбайт
HDD:	100 Мбайт
Видеокарта:	16 бит

Мультиплейер LAN, Internet

И только после прохождения всего этого подготовительно-заготовительного цикла, а также пары переносов релиза вышла игра, которую, как выяснилось, никто уже особо и не ждал...

Итак, спустя два с мелочью (не переборщил?) года фрукт на столе. Бери и пробуй. И я — плавно переходим на личности — взял и по глупости надкусил не с той

стороны... Мои старые боевые товарищи, p166+3Dfx+32Мбайт Ram, натруженно похрустели винчестером, за каких-то пять минут загрузили карту и тяжело, нехотя запустили-таки новую «Аннигиляцию». С неприятными тормозами я пробежал пару миссий и, взяв из верхнего ящика стола любимый штампик «отстой», со всей силы плюхнул им по диску. Задание редакции выполнено, игра протестирована...

Пару недель спустя вышеуказанные товарищи были списаны на помойку, а им на смену пришел новехонький, разогнанный Селерон и первая TNT. Помясив ботов в кудваке (180 fps!), я перешел к пристальному рассмотрению прочего отстоя... И в самом верху списка я обнаружил — кого? — прально. Аннигилированного. И, представляете, оказалось,что частота процессора о-очень здорово меняет взгляд на мир...

Большинство миссий проводятся по старой доброй схеме: «отстроился — заколбасил». Но фич огромное множество.

Бла-бла-бла и все такое...

Сюжет сказочный. Без сарказма. В некотором царстве, в некотором государстве под названеим Дэриен жил король, и было у него четыре наследника. Товарисч скипетродержец правил мудро и благородно, а на склоне лет завещал своим малолетним власть над четырьмя стихиями (вода, огонь... ну со списком все давно ознакомились), по одной каждому, а после скоропостижно исчез. Детишки (на самом деле не такие уж и детишки, но не суть — я сужу по поведению) взяли и перегрызлись, предварительно разделившись на четыре же небольших, но весьма злобных королевства. Вот в эту-то грызню игроку и предлагают включиться, а чтобы не мучить нас проблемой выбора правых и виноватых (т. е. сторонЫ), играть мы будем за всех сразу. Не мелочась! По всему видно: в Cavedog (создатель, «Пещерный Собака»... Ну не можете вы его не знать!) в сценаристы берут только широкие натуры!

Реализовано это весьма необычно: сюжет войны прописан сразу и до конца, то есть от ваших побед\поражений как бы ничего не зависит, но подвластная вам сторона меняется в каждой миссии. В конце одной вы с боями высаживаетесь на песчаный пляж и занимате плацдарм, а в следующей — этот же плацдарм и всех защитников сравниваете с землей, но уже от лица иных сил. В конце первой отправляете морем беженцев, а во второй нагло топите эти же краснокрестовские корабли боевыми драконами... На словах кажется маразмом, но в игре калейдоскоп сторон, юнитов, людей и судеб завораживает.

Более того, сторилайн берет свое не только сбивающими с толку сменами декораций, но и задачами в каждой конкретной миссии. Kill-em-all бывает, но редко. В основном задачи пооригинальнее: то одиноким ассассином (не подумайте — это отнюдь не фанат фильма «Асса») завалить алхимика в людном, полном стражи городе, то опять же беженцев вывести, то монарха от смерти уберечь. Интересно, короче.

Правда, не все тут гладко: первые пять-шесть миссий отличаются такой жизнеподавляющей тупостью, что, кажется, их писали другие люди. Именно они вызывают отвращение сразу и надолго, но если уж вы перетерпели...

Главное — перетерпеть. Совсем немного, миссий пять. А потом душа у вас развернется и будет в развернутом состоянии очень долго. До финального ролика.

Берем больше — кидаем дальше

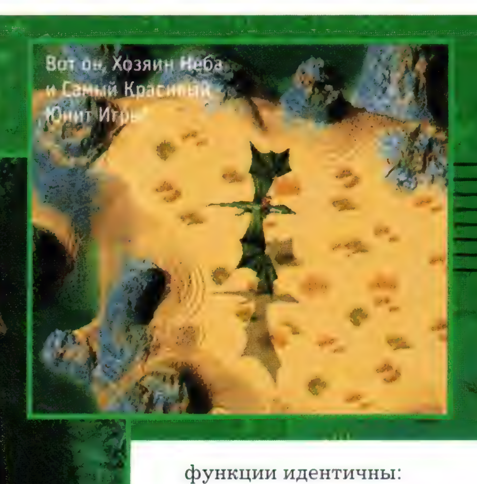
И все-таки RTS, а значит, большинство миссий проводятся по старой доброй схеме: «отстроился — заколбасил». Но фич (от этого слова так и пахнет чем-то сладеньким...) огромное множество.

Начинается все с бесконечных ресурсов. «То есть как это бесконечных?» — спросят самые стратегопереигравшие и к такой роскоши не привыкшие. А вот так. В некие специально отведенные места ставится Loadstone, и с этого момента к вам постоянно поступает небольшое количество маны. Небольшое, но постоянное. Оно напрямую зависит от того, сколько манодавалок вы застолбили, но в принципе и с одной можно кормиться до победы. При этом мана — ресурс единственный, все леса и реки на скриншотах не более чем мишура и замедляющее игру украшательство. Строения — и те создаются из маны. Пассы волшебной палочкой, минуты три ожидания — и из Ничего кастуется охранная башенка... Крысота.

Все юниты по мере уничтожения оппонентов растут в опыте и получают золотые нашивки. На что это влияет, не понятно, но смотрится красиво

Вторая фича целиком Total Annigil'яторская: в вашей армии есть Коммандер.

Помните такого... такого... Ну кто в TA звался ultimate weapon и выносил толпы на раз? Вот именно такой есть и в Kingdoms. Только зовется монархом, а так — функции идентичны: строительство, уборка территории и последний оплот на пути вражеской орды. Потеря монарха равна проигрышу миссии, но эти ребята в мантии такие стрелостойкие, что диву даешься: пяток лучников, две катапульты и тьма меченосцев, а ему — хоть бы хны. Всех на лопатки и снова за работу... Между прочим этот хмурый дядька со своей властью над стихиями способен обесполезить даже такую проверенную тактику, как tank (dragon, swordman etc.) rush. То есть реальное опровержение пословицы «один в поле не воин».



Вот он, Хозяин Неба и Самый Красивый Юнит Игры

Третья фича — юниты. Конечно же, где верны бесконечные ресурсы и тактика «волны», там о балансе речь не идет. И все же они каким-то чудом сбалансированы, даром что разнолики: разные государства не копируют друг друга, а, скорее, дополняют... То есть если бы собрать всех вместе, то вышла бы ТАКАЯ армия, что... Обидно, но на

Нет, очень красиво и очень волшебно! Во всех смыслах. В общем, волшебство в игрушке, пожалуй, даже доминирует. Вы даже строите самым волшебным образом.

количество юнитов стоит ограничитель. Анахронизм? Возможно. Но достигнуть его очень трудно, потому что на то же количество есть еще ограничитель, и притом естественный: когда на карте слишком много вояк, игрушка начинает БЕСПОЩАДНО тормозить. Каких-то пять десятков лучников с моей стороны и орда свордменов с вражеской, а играть уже тяжело... Зато все юниты по мере уничтожения оппонентов растут в опыте и получают золотые нашивки. На что это влияет, не понятно (ну насколько лучше и метче начнет стрелять стрелометчик после уничтожения всего пяти из бесконечного потока прущих оппонентов?), но смотрится красиво...

порядка сотни чуть более детальных 3D-моделек. Результат налицо: «Королевства» и их техногенный предок — единственные на моем не столь уж коротком веку игры, которые, будучи выполнены в полном тридэ, умудряются выглядеть абсолютно двухмерными. Поэтому при взгляде на плоскую (жаль, но...) поверхность почему-то вспоминается не претендующий на продвинутый внешний вид Baldur's Gate, а при взгляде на кучу малу из юнитов — так и вообще Warcraft 2.

И все равно красиво, цветасто и в чем-то даже реалистично... Правда, на скриншотах заметно лучше, чем в жизни. Но это болезнь распространенная.

От ваших побед/поражений как бы ничего не зависит, но подвластная сторона меняется в каждой миссии

Если (когда) вы переступите через невозможное, процесс сражения начнет нравится. И тогда вы поймет, что это ОНА, та самая ИГРА, которую вы любите.

Понять, кто с кем сражается, и уж тем более как-то управлять юнитами во время боя практически невозможно...

Ну а четвертая фича, как ни странно, AI. Компьютер в TA:Kingdoms не дурак, грамотно отстраивается, не стесняется захватывать побольше ресурсов, а самое главное, не боится нападать! Ну где, где вас брали в клещи? Меня — здесь. Причем впервые за год с небольшим... А уж волн, с частотой раз в две минуты штурмующих мои укрепрайоны, я не видел никогда. Очень сосредотачивает на игре, знаете ли.

Все остальное типично TA&C&C&Warc2'овское. Управление. Рода войск. Стилистика, в конце концов... Причем превалирует влияние C&C. Магические башенки явно редалертовские, если не по внешнему виду, то по принципу работы точно...

Внешность не главное...

С графикой «Собаки» особенно цацкаться не стали, банально «укрупнив» движок TA в два с лишним раза и нарисовав

А вот сами полигональные и о3-Дэ-эФ-ИКСенные юниты особо не впечатляют. Исключение — все те же игрушечные кораблики да потрясающие гигантским размахом крыла драконы. Остальные смотрятся блекло и, самое поганое, невыразительно. Так что отличить в толпе зеленых лучников от зеленых мечников игрокам с плохим зрением или маленьким монитором просто не представляется возможным...

Зато все это действо отлично звучит. Серьезно. Патриотическая музЫка (эдакий Вагнер на фэнтезийный лад), и треск, и звон мечей... Не издевательское позвякивание двух алюминиевых ложек в студии озвучки, а настоящий ЗВОН, то есть, когда армии сходятся лицом к морде, поднимается такой шум, что хочется сказать: «Верю!». Помоему, большего от колонок требовать нельзя...

Отдыхаем хорошо — не мешаем никому

Странно, но им все же удалось. В период, когда большинство стратегий в реальном только подтверждают расхожую мысль о смерти жанра, TA:Kingdoms умудряется заразить болезнью «вот пройду последнюю миссию — и спать». Болезнь эта проходит быстро, но все же... В свое время этого хватило, чтобы у «Тотальной» появились тысячи фанатов, которых до сих пор можно увидеть в клубах азартно гоняющими TA по сети... Пусть динозавры. Но увлеченные. Специально для них Cavedog с завидной регулярностью выпускала дополнительные юниты и карты, свободно выложенные в сети. И по такому же принципу уже сделаны первые юниты для Kingdoms. А значит, долгоиграющие динозавры будут и у «Королевств». Ничего страшного — они не буйные. Сидят в углу и тихонько бормочут формулу максимально быстрого разведения дракош с одновременной защитой от swordman's rush... Удачи им в их нелегком, она им понадобится. MG

STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERGROUND

Влад Расалом

СТРАННАЯ КОНСТРУКЦИЯ

Вам наверняка мама в детстве говорила, что жадность - это плохо? Я полагаю, вы ей поверили и с тех пор стараетесь не жадничать, всегда отдаете последнюю конфету любимому начальнику и обертку от шоколадки не выбрасываете, а предлагаете понюхать неимущему.

А вот есть люди, которых жадность просто грызет. Они не спят ночами, напряженно размышляя, где бы им побольше **денег** взять. И лучше всего там, где напрягаться не надо. Вообще.

Паспорт

Street Wars: Constructor Underground

Жанр: стратегия
Разработчик: Studio 3
Издатель: Infogames
URL http://www.infogames.com

Системные требования:
Процессор: 486DX4-100
RAM: 32 Мбайт

Нет, эти люди как-то раз напряглись. Они очень старались сделать что-то приличное, много работали, но, к сожалению, первый блин вышел таким липким, недожаренным комком. Есть-то его было можно, но вот за второй порцией никто уже не тянулся. Речь идет о Constructor — игре неординарной, красивой, но абсолютно неинтересной. Причем совершенно непонятно, почему он таким получился — вроде все составляющие приличной игры имеются, а через полчаса, проведенные перед монитором, начинает одолевать зевота. Но намеки на то, что из этого можно сделать очень достойный продукт, заставили бедняг, купивших первую часть игры, ждать продолжения. И, когда продолжение наконец вышло, купить.

И вот оно валяется у меня на столе. На компакте стоит чашка с остывшим чаем, под мануалом шуршит хомяк. Я в раздумьях: отдать ему всю коробку из-под игры или хватит с него одного описалова? Но хомяку, видимо, не нравится ни то ни другое: внезапно выбравшись из-под руководства, он спрыгивает со стола и исчезает в неизвестном направлении. Я продолжаю размышлять.

Когда вышел Constructor под номером два, я обрадовался. Сильно. Думал, вот оно, люди взялись за ум и теперь-то уж я наиграюсь. Как говорила Пеппи Длинныйчулок — фигушки.

Во-первых, по непонятным причинам игра из относительно мирной скучноватой стратегии превратилось в нечто жутко воинственное, но столь же неразумное. Хотя, пожалуй, нет: причины такого преображения ясны — сейчас на пике популярности находятся игры, посвященные «брателам», вот все и делают их, причем очень торопятся, чтобы успеть попасть «в струю».

Хотя можно еще долго распинаться на тему: «Какие нехорошие эти дяди-разработчики, что кушать любят». На самом деле, в этом желании нет ничего странного, но НЕЛЬЗЯ ЖЕ ТАК ХАМЕТЬ.

Завязка. Ваше начальство, все из себя такое гангстерское, решило, что пора, пора установить контроль над городом. Но так как кроме желания у вашего босса нет ничего, то всю грязную работу придется выполнять игроку. Как только первый город будет захвачен, вас быстро направят во второй. И так будет продолжаться очень долго. Даже дольше, чем хотелось бы.

Как и в первой части игры, придется нанимать и вообще всячески иметь дело с представителями разнообразнейших профессий, но в связи со спецификой деятельности список работников сильно изменился, да и сами работники стали намного более универсальными. Помимо рабочих, которые занимаются неквалифицированным трудом, есть еще и гангстеры, очень опасные с виду, но почти бесполезные в деле. Простой человек сидит там, где ему скажут, и делает то, что ему прикажут, при этом долго и нудно жалуясь на свою нелегкую жизнь. И наконец, аналог мистера Вульфа из Pulp Fiction — человек, который решает почти все проблемы. Он и врага может убить, и здание конкурирующей организации захватить. Полезный товарищ, может быть, единственный полезный и удачный персонаж во всей игре.

Чтобы успешно совершать противоправные действия, вам понадобится большое количество ресурсов. Их в Constructor 2 даже некоторый перебор.
Для строительства здания нужны кирпич, бетон, металлы, деньги. Замечу, количество каждого вида ресурсов придется контролировать отдельно, что очень напрягает. Деньги добываются сами понимаете как — по-бандитски, а все остальное производят на заводах, откуда ресурсы могут принести только рабочие. Когда ваша организация начнет разрастаться, тормозить развитие будет именно медленная и несвоевременная доставка строительных материалов к месту назначения. В связи с этим рабочих надо разводить как можно больше.

По большому счету, рабочие — краеугольный камень вашей империи. Дело в том, что «гангстерами не рождаются, ими становятся рабочие». Равно как и простыми людьми, мистерами вульфами и прочая и прочая...

Кстати, о простых людях. Чтобы в ваших зданиях не творились бесчинства, в каждом строении, кроме заводов, госпиталя и штаб-квартиры, должно находится как минимум по одному вашему подданному. Причем чем больше

Заросли кактусов должны подвигнуть вас на путь строителя-мафиозо. Отсюда открывается тренировочная миссия.

Игра из относительно мирной скучноватой стратегии превратилась в нечто жутко воинственное, но столь же неразумное

Увы, полицейские относятся к жизни, равно как и к преступности в их городе с некоторой долей пофигизма. Ну не очень интересно им преступников ловить, разве что сам пробежит пред носом.

You must build a 'Soup Kitche

А это ваш большой начальник. По определению — крестный папа. Его авторитет незыблем. Пока не сделаете то, что он просит, не будет вам профессионального роста.

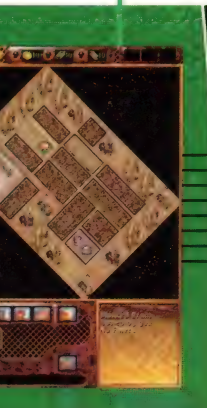
строение, тем больше народа желательно там поселить. Чтобы «сторожа» не тратили время зря, их имеет смысл заставлять размножаться — как уже было сказано выше, лишних рабочих не бывает.

Система усовершенствований полностью аналогична оной в первом Constructor: в зданиях второго уровня можно создавать людей второго уровня, которые могут делать дома третьего уровня и т. д. Игравшие в первую часть это и так знают, а тем, кто не играл, лучше ко второй и не подходить. Ну а если вдруг враги коробку с игрой на стол подбросят, то уж разберетесь.

Так как вы занимаетесь противозаконной деятельностью, вам будут мешать различные органы. Правоохранительные. Ваша деятельность с самого начала привлечет самое пристальное внимание сотрудников полиции. Они следят за перемещениями каждого вашего «сотрудника» и при малейшем проколе прибегают и нервно всех арестовывают. Чтобы избежать подобных инцидентов, имеет смысл не особенно экономить на взятках и строить как можно больше всяких благотворительных сооружений. Это отвлекает полицию от ненужных мыслей.

Гангстерами не рождаются, ими становятся рабочие. Равно как и простыми людьми, мистерами вульфами и прочая и прочая

Закон нужно чтить. Конкретно — представителей закона. Еще конкретнее — платить представителям закона. Взятки — путь к миру и спокойствию в условиях Street Wars.



Налоги тоже нужно платить. Об этом нам все уши прожужжали. В общем-то правильно. Мы же с вами уважаемые люди.

В игре есть еще и, скажем так, конкурирующие организации. На одни можно вообще не обращать внимания, а вот с другими придется повозиться, причем вторых намного больше, чем первых. Локальные конфликты очень быстро перерастают в полномасштабную войну. По улицам толпами ходят ваши бандиты, свирепо набрасываясь на всех, кто имеет неосторожность работать не на вас.

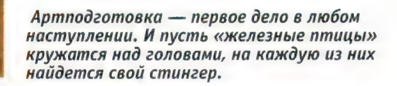
Полиция начинает перекрывать улицы. Патрулей лучше избегать. Так как полиция охотится за всеми сразу, есть шанс, что они будут заниматься менее осторожными соперниками. Хотя нельзя не отметить, что полицейские относятся к жизни, а равно и к преступности в их городе, с некоторой долей пофигизма. Ну не очень интересно им преступников ловить, разве что сам пробежит под носом.

Графика в игре, по сравнению с первой частью, не изменилась ни на йоту. Все двухмерное, симпатичное, но статичное. Года три назад это смотрелось «на ура», но сейчас все привыкли к честному 3D. Я, кстати, тоже. Зато работает довольно быстро даже на очень слабых машинах.

Что вызывает особенное раздражение — так это стиль оформления. Если в строительной стратегии круглые морды участников действа еще уместны, то при взгляде на гладкую, словно отполированную, физиономию главного бандита хочется громко кричать и бить тарелки. Нет, я, конечно, понимаю, — отработанная технология, все дела, но... господа! Нельзя же так откровенно лениться!

Звук нормальный. Есть. Тоже ничего запоминающегося.

Заезженная идея, устаревший движок, слабый AI, откровенная лень разработчиков... Constructor 2 — плохая игра. И как ни хотелось бы сказать напоследок что-нибудь доброе, в голову приходит только одно: «Хорошо, что ее можно не покупать!» MG


Артподготовка — первое дело в любом наступлении. И пусть «железные птицы» кружатся над головами, на каждую из них найдется свой стингер.

FORCE 21

Нашла коса на камень

Семен Строевой

...Три танкиста, три веселых друга.
Экипаж машины боевой...
Советская военная песня

Надо же, насколько хорошо устроились капиталисты. **Третья мировая война** еще не успела начаться, а кто-то уже выкупил на нее авторские права. И ничего, что война идет пока только на экранах мониторов. Ведь недаром же наши аналитики из бывшей Конторы Глубокого Бурения предсказывали, что все эти компьютерные игры — не что иное, как проработка возможных сценариев.

Русский с китайцем братья навек

«Холодная война» между США и Китаем, которая, по прогнозам, будет иметь место в третьем тысячелетии, наконец дойдет до своего логического завершения. Ну не смогут эти две великие державы поделить Центральную Азию. Азия одна, а потенциальных владельцев — двое. Как тут не подраться?

Не обошлось и без многострадальной России. Одного только не могу понять: если китайцам так приспичило сцепиться с американцами, зачем они через нашу границу поперли? Сели бы себе на десантные корабли и, раз-раз, мимо Японии, прямо в Калифорнию. Но они еще со времен Второй мировой на наши природные богатства зарятся. У них ведь, по понятиям игроделов, из полезных ископаемых – одни только китайцы. А в борьбе с таким индустриальным гигантом, как США, без ресурсов не обойтись. Вот поползли через Амур бронированные когорты. И пусть пели когда-то, что «броня крепка и танки наши быстры», но нет уже ни брони, ни танков. Поэтому, по сценарию разработчиков, обиженная из-за тотальной невыдачи кредитов Россия поворачивается к Дяде Сэму известным местом, протягивая руку дружбы желтолицым братьям.

Force 21

Жанр: стратегия
Разработчик/Издатель: Red Storm Entertainment
URL http://www.redstorm.com

Системные требования:
Процессор: P 200/P 233 MMX
RAM: 32 Мбайт/64 Мбайт
Video: 4 Мбайт/8 Мбайт
CD-ROM: 4 x
3Dfx, DirectX 6, модем 28,8 kps

Русский с китайцем – братья навек. Вот тут бы китайскому верховному главнокомандованию прибрать к рукам российские стратегические ракеты да как вжарить по американцам... Чтобы жизнь медом не казалась. В конце концов, если объединить выносливость русских со способностью к размножению, присущей китайцами, суммировать наше население, то даже при адекватном ответном ударе у нас по десять человек на квадратный километр вполне наберется. А вот в Америке людских ресурсов явно не хватит. Тем более, что сам великий провидец всех времен и народов предсказывал...

Но Нострадамус ошибся. Люди все же не такие идиоты, чтобы

Пехоты, даже моторизованной, вы не увидите. По мнению разработчиков из Red Storm Entertainment, основное предпочтение будет отдано бронетанковой технике, артиллерии и авиации

сразу, чуть что, бросаться ядерными боеголовками. Ведь им же самим потом жить. Вот и пошло в дело пушечное мясо и железо. Но пехоты, даже моторизованной, вы не увидите. По мнению разработчиков из Red Storm Entertainment, основное предпочтение будет отдано бронетанковой технике, артиллерии и авиации.

Естественно, вы не можете быть «одним в поле воином». Это только в фильмах со Сталлоне и Арнольдом Шварценеггером проходит. Поэтому волевым решением верховного командования вам выдадут некоторое число подразделений и отправят на поле боя.

Качество против количества

В Force 21 объединяются стратегические и тактические начала, но большее предпочтение все же отдается тактике будущей войны. Вам предстоит командовать американскими или китайскими войсками, одновременно до 16 подразделений различных родов: бронетехники, вертолетов, артиллерии, инженерных войск, средств электронного подавления и даже воздушной поддержки. Как известно, китайцы берут количеством, недаром об этом даже анекдоты сложены. С технологией у них проблемы. С тех пор, как великие китайские умы придумали порох и компас, произошло еще одно не менее знаменательное событие. Китайцы построили Великую Китайскую стену. Чем-то она отдаленно Берлинскую напоминала. Ну а китайцы, возведя свое укрепление, так надежно отделились от всего мира, что остались на уровне пороха и компасов. Вся боевая техника их Народно-Освободительной Армии представляет собой «перепевы» с известных российских или западных разработок.

Или это у меня глюки от усталости, или кто-то ПТУРС наводит. А вот фиг вам, у меня броня активная, и вообще, я сейчас дымовую завесу поставлю и поминай, как звали.

Объединяй и командуй

Все подразделения, предоставленные вам верховным командованием, в игре легкодоступны. Стоит только нажать на одну из буквенных клавиш – и все боевые единицы выбранной части появятся внизу экрана. Чем-то это напоминает интерфейс Alpha Centauri. Там же отмечены и степени повреждений ваших войск.

Большая часть экрана демонстрирует происходящее в полноцветном трехмерном изображении. Если вы предпочитаете цвет хаки всем остальным — тогда это действительно самое лучшее полноцветное изображение, которое вам когда-либо приходилось видеть. Что поделаешь, война по большей части проходит именно в таких цветах, лишь изредка нарушаемых желтым — взрывов и красным — крови. Кстати, крови в этой игре вы не

увидите. Не бывает ее у танков. А живых боевых единиц в Force 21 нет.

Единственное значительное отличие интерфейса Force 21 от других wargame, относящихся к 2D-играм, состоит в оригинальной системе управления. Как это происходит обычно? Вы выделяете боевую единицу или подразделение и кликом «мышки» ставите задачу: движение, уничтожение, погрузка. Практически так же происходит и в Force 21, только функциональность «мышки» сведена к минимуму. Не захотели разработчики делать хвостатого друга высокоинтеллектуальным. Поэтому ваша задача ограничивается щелканьем по кнопкам на экране, управляющим основными действиями: движением, стрельбой, маневрами, бомбометанием, закладкой минных полей и т. п. Цели же вы можете выбирать на большом экране. Действие вообще представ-

Похоже, мы где-то в горах заблудились. Эх, говорила мне мама. Сидел бы сейчас в Пекине, рис жевал и «Маотаем» запивал. А тут таскайся по бескрайним просторам «великой и необъятной».

Cooperative и Death Match в Force 21 поддерживаются лишь для четырех игроков. Иначе представляете, какие Курские дуги и Сталинграды начались бы на том же Mplayer?

Идею Третьей мировой и противостояния основных великих держав нельзя назвать новой. На ней погорело уже столько разработчиков и издателей, что пора бы заняться чем-нибудь другим. Например, виртуальными фермами. Но, если отбросить стремление к оригинальности любым путем, то мы получим просто великолепно сделанный wargame. Забудьте о необходимости собирать ресурсы и копить деньги на по-

лено таким образом, словно вы, как настоящий командир тактической группы, находитесь на борту соседнего танка или вертолета. Все боевые единицы, как ваши, так и противника, выполнены в полной трехмерности, в соответствии с тактико-техническими характеристиками и внешним видом реальных прототипов. Кроме того, как утверждают разработчики, ландшафты идентичны реальным картам Китая, России и Казахстана. Честно говоря, в запарке боя довольно сложно понять, где ты в данный момент находишься: на Среднерусской равнине, в Семипалатинске или же в горах Тянь-Шаня. Не того, знаете ли. Зато погодные условия совпадают полностью: снег, дождь, слякоть и гололед. Вряд ли во всей игре вы найдете хоть одну приличную дорогу. Сразу понятно, что война идет в России.

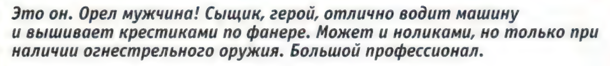
Если же вам надоело воевать по установленному фирмой-разработчиком плану, вы всегда можете развязать свою Третью мировую войну, для того есть вполне приличный редактор уровней. Хотя,

К слову сказать

Если же вам надоело воевать по установленному фирмой-разработчиком плану, вы всегда можете развязать свою Третью мировую войну, для того есть вполне приличный редактор уровней.

думаю, 30 миссий для одиночной игры и 10 карт для многопользовательской вполне достаточно. Я уже просто вижу, как дымятся от напряжения телефонные линии, переправляя команды подразделениям в многопользовательской игре. Жаль только, что

купку очередного «Мамонта», вам незачем знать тонкости производства двигателей внутреннего сгорания и квантовую механику. Вы – боевой офицер, у вас есть приказ, есть средства его исполнения. Выполняйте. Кругом, к монитору, шагом арш! MG


Это он. Орел мужчина! Сыщик, герой, отлично водит машину и вышивает крестиками по фанере. Может и ноликами, но только при наличии огнестрельного оружия. Большой профессионал.

Влад Расалом

DISCWORLD NOIR

Дискобол Нуаре*

*Дискобол (здесь) — атлет. Нуаре (здесь) — сыщик

Квесты сильно сдали свои позиции в последнее время. Народ перешел на аркады, полюбил Анрыл, а игры, где не надо бегать и расстреливать злобных монстров, забросил на полку.

Так как разработчики делают игры не для собственного удовольствия, им пришлось изменять свои планы в соответствии с изменениями вкусов разработчиков. Квесты стали выходить все реже и реже, появилось поколение игроков, которое вообще плохо представляет себе, что за зверь такой — квест.

Паспорт

Discworld Noir

Жанр: квест+adventure
Разработчик: Perfect Entertainment
Издатель: Psygnosis
URL www.psygnosis.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 4x

В прошлом году кто-то умный решил, что, учитывая полную незанятость квестовой ниши на рынке, пора бы на этот счет чего-нибудь предпринять. И на свет появился Grim Fandango — пример того, каким должен быть квест конца XX века. Популярности своего творения разработчики добились весьма незамысловатым способом — они сделали игру, полную черного юмора и здорового веселья.

Вселенная Discworld уже немолода: ей как минимум пять лет. Discworld Noir — третья игра, действие которой разворачивается в этой вселенной. Основное отличие от предшественников — наличие уже упомянутого черного юмора.

Действие игры разворачивается в мрачном, дождливом городе с говорящим названием Энк-Марпорк. Главный герой — частный детектив Лютон — мужчина без особых претензий, но симпатичный. Он очень любит свою работу, но вот беда — работы как таковой почти и нет. Лютон тратит массу усилий, чтобы за-

воевать уважение и любовь соседей, но пока ему это не удается. Хотя, по правде говоря, он такой слон, что мало кто решится высказать ему свое «фи» в лицо.

Вот уже почти месяц, как Лютон сидит совершенно без дела. Он расстроен, ему хочется работать, а никаких заказов не поступает. И вот, наконец, клиент. Вернее, клиентка с труднопроизносимым именем, неплохой фигурой и блеском в глазах. Придя к Лютону, женщина просит его начать поиски человека по имени Манди, с которым у клиентки давние и, судя по всему, не особенно ровные отношения. Чтобы заинтересовать Лютона, клиентка обещает ему за эту по большому счету несложную работу очень большую сумму «хрустящих президентов», да вот незадача: заплатить забывает. Однако от жадности Лютон готов на многое, в том числе и на работу в кредит. Надо ли говорить, что вполне тривиальное задание по ходу дела превращается в историю, с трудом уместившуюся на три компакта и способную отнять у игрока не одну неделю жизни.

Головоломок в игре масса. Они необыкновенно сложны, но зато решаются по законам логики, а не по правилам, придуманным пьяным дизайнером.

В процессе игры вам придется как общатся с разнообразными людьми, так и разгадывать головоломки. Люди, прямо скажем, попадаются разные — одни готовы нормально с вами общаться и помогать, а другие рады любой возможности напакостить. Отношение персонажа к детективу сильно зависит от заинтересованности первого в успешном завершении дела — по ходу расследования могут всплыть самые нелицеприятные факты из жизни героев игры.

Но и Лютон не лыком шит. Он совершенно лишен комплексов и при необходимости спокойно набьет морду расстроившему его персонажу или, как вариант, сбросит его с лестницы. Что, сами понимаете, не может не вызвать неудовольствия со стороны пострадавших, которые пополнят ряды оппозиции.

Головоломок в игре масса. Они необыкновенно сложны (по крайней мере, так мне показалось), но зато решаются по законам логики, а не по правилам, придуманным пьяным дизайнером. Информацию о способах решения большинства головоломок можно получить из бесед с персонажами, более того, зачастую это единственный способ выяснить, что же все-таки надо делать. Разговоры не отличаются особенной интересностью, что в сочетании с предельно прямолинейным сюжетом делает игру немного затянутой и скучноватой. Но тут уж ничего не поделаешь — таково большинство квестов.

Вот оно, торжество динамического освещения! В сочетании с отрендеренными пейзажами впечатление создается потрясающее.

Вместо модного компьютера или просто непонятной базы данных, в которую в большинстве подобных игр заносится информация, необходимая для совершения осмысленных действий, Лютон располагает банальным блокнотом, в который старательно записывает всю мало-мальски важную информацию, полученную им по ходу игры. Эти записи в дальнейшем можно обсудить с любым персонажем. Если в течение беседы Лютон узнает о каком-либо новом месте, оно немедленно появляется на карте, после чего туда можно смело отправляться.

Техническую реализацию игры нельзя назвать революционной. Больше подходит определение «достойная». Большая часть ландшафтов отрендерена заранее, сами персонажи трехмерные и обсчитываются в реальном времени. Из общепринятых спецэффектов присутствуют динамическое освещение и тени, меняющиеся в реальном времени. Да это не суть важно: игра очень красива, бэкграунды поражают своей красотой и реалистичностью. Готика, одним словом.

Игра предъявляет весьма скромные требования к компьютеру. Первого «Пня» с 32 метрами на борту вполне достаточно для комфортной игры.

Что-то я забыл похвалить... А! Звук! Музыка в игре посто потрясает. Отказавшись от использования привычных в последнее время «бум-бум, шлеп-шлеп», разработчики наполнили мир блюзом Discworld Noir, который делает мир игры совершенно незабываемым. И к озвучиванию персонажей придраться нельзя. Все сделано просто на высшем уровне, воспроизведено множество произношений и акцентов. Заслушаешься!

В общем, даже если бы сейчас квестами были завалены все магазины, Discworld Noir занял бы весьма достойное место. А так как квестов, простите, нема, то его можно смело обозвать The Best Choice и быстро-быстро бежать в магазин за игрой. Скоро осень, а более «осенней» игры вам не найти. MG

ТРЕ
ТЫСЯЧ
РОССИЙСКИЙ КОМ

ФОРМОЗА-РУСТАВЕЛИ
Ст. м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ
Ст. м. «Текстильщики», ул. Окская, д. 2
(095) 173-07-21, 177-25-12

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ
Ст. м. «Третьяковская», ул. Пятницкая, д. 36
(095) 956-27-70

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО
Ст. м. «Домодедовская», ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА
Ст. м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ
Ст. м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
(095) 164-96-92, 164-96-51

ФОРМОЗА-ЮГО-ЗАПАДНАЯ
Ст. м. «Юго-Западная»,
пр-т Вернадского, д. 78, оф. А-166
(095) 434-94-23, 434-92-46

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ
Ст. м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9а
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ.

ELITE DARTS

Василий Балуев

В «десяточку»

На исторической родине дартса, в Англии, их обычно вывешивают на самое видное место, но так, чтобы соблюсти все необходимые меры безопасности, а то потом от судебных исков не отделаешься. Ведь пущенный умелой рукой дротик может не только нанести легкие телесные повреждения, но и выбить глаз. Корни этой странной забавы растут из перенятого у горных шотландцев и горячих ирландских парней желания метать все, что под руку попадется: бревна, камни, стрелы и, наконец, дротики. Коль уж на то пошло, то первыми

Игра в дартс стала частой гостьей по нашу сторону границы. Было время, когда круглые пенопластовые доски висели чуть ли не в каждом кабинете (вместе с предупреждениями о том, что неосторожно входящий вполне может получить дротиком в лоб). И почему такая любовь к вывешиванию досок на дверь? Наверно, чтобы научить сослуживцев стучаться.

в дартс начали играть еще египтяне или ассирийцы. Вот только доски у них были живыми и очень быстро бегали. Но цивилизованные англичане решили, что это не этично — метать стрелки в живых людей, и начали упражняться в этом деле по барам под кружку хорошего эля. И до того доупражнялись, что перевели дартс чуть ли не в разряд олимпийских видов спорта, начали проводить чемпионаты и присуждать различные почетные звания.

Но речь сейчас пойдет об игре, в которой пострадать может только ваше самолюбие, но никак не глаза и тела окружающих. Это Elite Darts — симулятор дартса, разработанный компанией Path Products и предназначенный для тех любителей метания дротиков, которые надолго оторваны от любимого занятия.

Elite Darts — самая забавная и простая из всех подобных игр. Проще, наверно, только шашки, ведь для игры в них не нужно иметь

Elite Darts

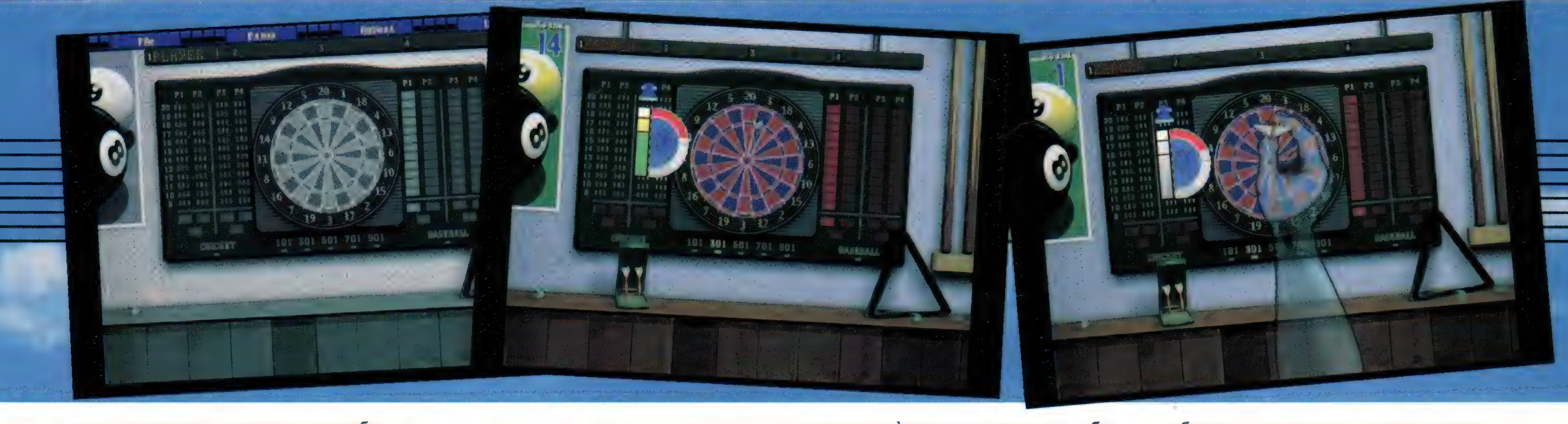
Жанр: симулятор дартса
Разработчик: Patch Products Inc.
Издатель: Patch Products Inc.

Системные требования:

Процессор:	P 90/P166
RAM:	32/16 Мбайт
HDD:	60/70 Мбайт
SVGA:	2 Мбайт
Звуковая карта:	DirectX 6.x/ DirectX-совместимая

Здесь можно выбрать место игры, любимые дротики, музыку, вписать свое имя… да много что тут можно сделать. Вот только долго задерживаться в этом окне не стоит, игра ждет.

зоркий глаз и твердую руку. Нужен только острый ум, а с этим у наших игроков, надеюсь, все в порядке. Что же касается рук и глаз, то натренированные на клонах C&C сухожи-



лия и нервные рецепторы способны справиться даже с запуском ракеты «томагавк» вручную, не то что с жалким дротиком.

Играбельность, управление и интерфейс, эти три слагаемых успеха, объединенные с вашими навыками и удачей, позволят вдоволь насладиться тремя типами игр и четырьмя различными площадками, сыграть против компьютера или друзей через Internet, по сети или модему. Это мы привыкли, что весь смысл дартса — в метании дротиков в разноцветный круг с желанием попасть как можно ближе к центру. Те, кто хоть раз побывал в Англии и сыграл в эту национальную (после бокса и футбола) игру, только усмехнутся. Вариантов игры столько, что вам и не снилось. Но, как уже говорилось выше, вам предстоит познакомиться только с тремя. Ведь должны же были разработчики оставить что-то для следующих версий.

В варианте «Крикет» цель игры состоит в том, чтобы стать первым игроком, который «закроет» все активные номера от 15 до 20, а также центр мишени. Причем выиграть можно только в том случае, если у вас самый высокий счет. Не правда ли, чем-то напоминает настоящий крикет (только нет у вас ни молотка, ни мячей, а лунки находятся прямо перед глазами).

Игра «01» начинается со счета 101, 301, 501, 701 или 901. Цель игры в том, чтобы первым сбросить очки до ноля.

В варианте «Бейсбол» выиграть можно, набрав больше всех очков к последнему из 9 раундов или «иннингов». Слава богу, здесь не нужно носиться по полю и размахивать битой. Вот только бейсболки тоже не выдают.

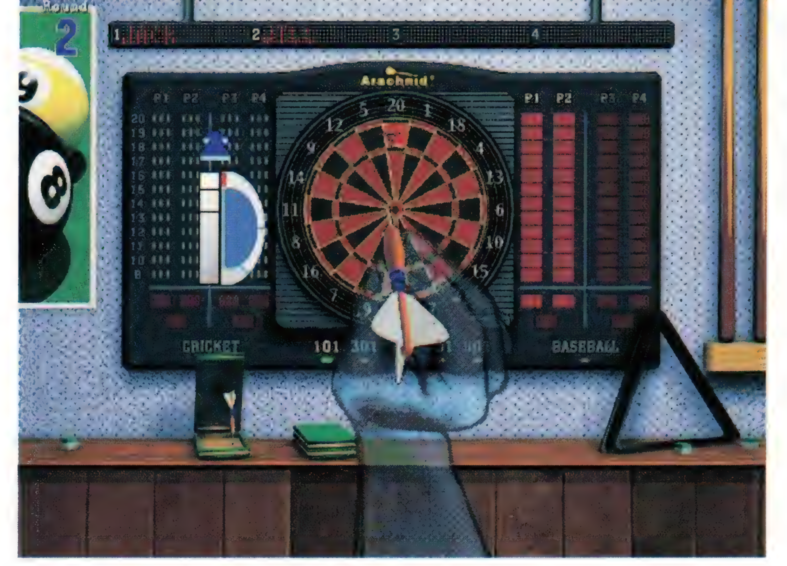
Elite Darts является одной из тех игр, в которые вы можете играть в любое время, где и с кем угодно.

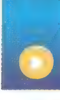
Площадки, на которых вам придется играть, наиболее типичны для этого вида «спорта». Это бильярдный и спортивный залы, английский паб и автомобильная мойка. В общем, все те места, где вы обязательно увидите висящую на стене доску для дартс. Все это сопровождается соответствующими фоновыми звуками и беседами.

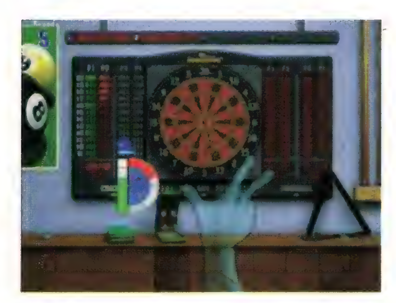
В течение игры вы можете выбрать любой из 5 видов дротиков, отличающихся весом, аэродинамическими качествами и цветом.

Управление в игре настолько простое, что дальше некуда: прозрачная рука, управляемая «мышью», перемещается назад и вперед, из стороны в сторону и вообще в любом направлении, куда вам требуется. Рука эта как раз держит и мечет дротики. Если она не похожа на вашу, то не расстраивайтесь, повесьте на стену круг из пенопласта, нарисуйте на нем фломастерами круги и деления, привяжите к иголкам спички и кусочки бумаги и метайте себе на здоровье. Но такой прозрачности вашей конечности, как в игре, вам достигнуть все равно не удастся.

Когда же вы выберете нужный дротик, доску и сектор, нажмете мышу, отведете прозрачную руку в нужную сторону и будете готовы к пуску, появится специальное деление, которое поможет определить, с какой силой вам метать дротик. На каждый раунд вы получаете их аж 3 штуки. Так что после упорных тренировок вы вполне будете способны поразить ими жизненно важные центры противника. Табло, расположенное с обеих сторон доски, покажет вам, насколько хорошо идут дела у вас или у вашего соперника. Разработчикам нужно было еще присоединить к Elite Darts симулятор бокса, чтобы проигранная







Нет, это не вид из глаз привидения. Хотя очень напоминает. Но прозрачность вашей руки — штука просто необходимая. Да и, когда играем по-настоящему, на руках тоже внимания не акцентируем. Так что — реализзьм...

партия плавно переходила в поединок на кулаках, как это часто случается в настоящих английских пабах.

Дешевая красота

Большинство современных игр предъявляют весьма высокие требования к компьютеру. Обычно это связано с графикой. Наличие графического ускорителя уже становится скорее правилом, нежели исключением. Господи, еще недавно я с тоской и грустью смотрел на указанное в требованиях наличие 3Dfx. Теперь же, когда он у меня наконец появился, я с тоской вспоминаю о старых добрых играх, потому что за установкой акселератора сразу появляется необходимость в замене процессора, увеличении памяти и т. д. и т. п. Чем делать такие игры, они лучше бы сказали, где денег взять на приобретение всех запчастей.

Надо сказать, что возврат к простым играм с программным рендерингом нечасто оказывается очень приятным. Хоть и говорят «Как здорово в Дум после Кваки срезаться», но «квадратно-гнездовые» монстры вскоре надоедают и поневоле возвращаешься к плавным обводам квакерских коридоров. Elite Darts убедительно доказывает, что «нет ничего столь хорошего нового, нежели хорошо забытое старое». Не обязательно «наворачивать» систему, увеличивать требования для того, чтобы сделать великолепную игрушку. Достаточно ее сделать просто и красиво. Прозрачная рука — одна из самых главных особенностей этой игры. Она не мешает обзору доски, все детали видны отчетливо и выглядят вполне реалистично. Так и хочется забыть, что вы видите все это на экране, схватить дротик и с молодецким гиканьем запустить в монитор.

Звук в Elite Darts куда реалистичнее, чем во всех этих навороченных космических «леталках» или спортивных симуляторах. Это значительно усиливает впечатление от графики. Стоит закрыть глаза, и вот вы уже в баре, где за кружкой пива решили перекинуться в дартс с друзьями. Фоновые звуки, вроде голосов людей на заднем плане, когда вы в пабе, или шум проезжающих мимо автомобилей, когда вы играете на мойке, делают каждую площадку индивидуальной. В спортивном зале голос компьютера сообщит вам, чей сейчас бросок и сколько очков было получено за предыдущий. И, естественно, я никогда не смогу забыть звук дротиков, пролетающих мимо доски и втыкающихся в стену или падающих на пол.

Чтиво под пиво

Несмотря на тотальное наступление досок и дротиков для дартс на необъятные просторы нашей Родины, правила этой игры известны пока еще не многим. К нашему с вами счастью, заботливые разработчики Elite Darts припасли то, что редко увидишь в подобных играх — руководство на 27 страницах. Причем не просто read.me с указаниями по установке игрушки и ключевыми клавишами, а настоящие «Правила игры» с хорошими пояснениями, как бросать дротики и играть в различные игры. И лучше вам посмотреть его до того, как начнете играть, иначе можете на корню загубить желание браться за дротики. А этого нельзя допустить ни в коем случае. Суть в том, что Elite Darts является одной из тех игр, в которые вы можете играть в любое время, где и с кем угодно. Пусть это будет игра в ожидании ваших друзей, которые должны вот-вот подойти, во время скучного сидения в офисе и даже во время авиаперелета на высоте 10 000 метров. Это прекрасный заменитель таких «пожирателей времени», как «Тетрис» или «Пасьянс-косынка». Пусть поначалу трудно сообразить, куда попал дротик и сколько выиграно очков, но после часа игры вы приспособитесь к этому и сможете самостоятельно вести вычисления не хуже, чем завзятый обитатель лондонских пабов.

И единственное, что можно пожелать разработчикам, — это большего разнообразия в видах игр и новых площадок. MG

Управление в игре настолько простое, что дальше некуда: прозрачная рука, управляемая мышью, перемещается в любом направлении, куда вам требуется.

Кажется, что может быть проще, чем попасть чем-либо куда-либо. Вот именно, куда-либо попасть проблем не возникает. А вот попасть куда надо... Спасает только одно — тренировка. И второе — продолжительная тренировка.

Вадим Расалом

GUNGAN FRONTIER

Плацдарм Мичурина

Все-таки есть на свете люди, которые умеют делать деньги просто из воздуха. Ну, не совсем из воздуха, но эксплуатируя какую-нибудь одну, хотя и очень хорошую идею. Классический пример подобного подхода — Билл Гейтс. Как он сумел много лет назад всем внушить, что Винды — это венец человеческой мысли и лучше ничего быть не может, так их все с тех пор и покупают. Как **бараны**, прости господи. И я вот тоже в форточки каждый день часами смотрюсь... А ведь всего-то одна мысль, пришедшая в голову к нужному человеку в нужном месте и в нужное время.

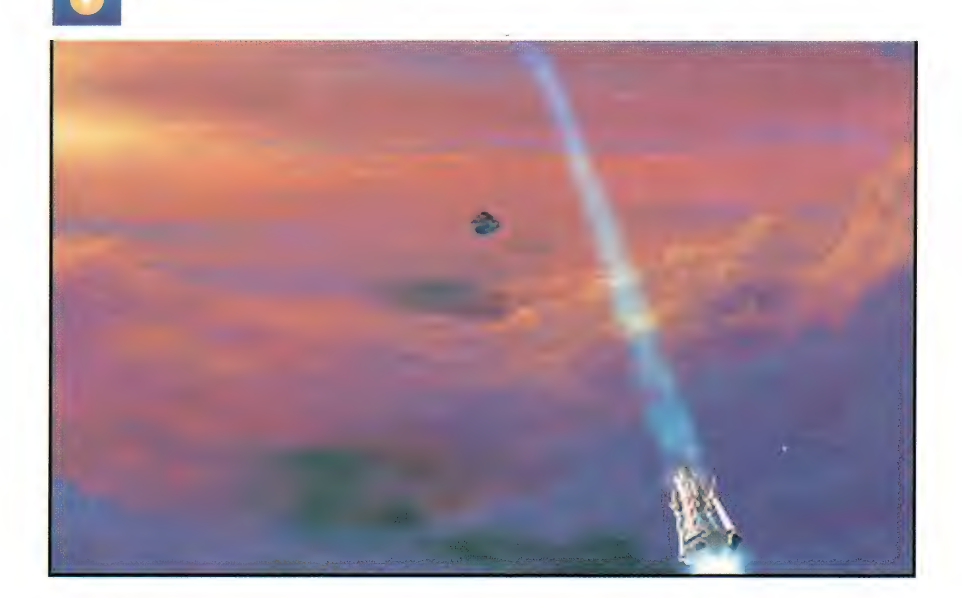
Паспорт

Gungan Frontier
Жанр: симулятор экосистемы
Разработчик: Lucas Learning
Издатель: Lucas Arts
URL http://www.lucas.com
Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт

Другой человек, который может послужить иллюстрацией подобного утверждения, — Джордж Лукас. Его идея намного масштабнее, чем мысль Билла — Лукас напридумывал целую вселенную и населил ее персонажами. После чего вот уже 20 лет про это место пишут книги, снимают фильмы, выпускают кукол, изображающих героев этой серии, и конструкторы, из которых можно собрать образцы техники. Разумеется, умный и великий Джордж получает с каждой проданной куклы/фильма/книги свою весьма немаленькую долю.

Но если дело Билла живет и процветает, то империя Лукаса местами начала давать сбои. Разумеется, к фильмам это не относится — можно снять еще 50 серий «Звездных войн», и каждая принесет Лукасу колоссальную прибыль. Но вот с играми проблема... Если раньше игры, выпускаемые Lucas Arts, служили эталоном для других разработчиков, то теперь они вызывают, мягко говоря, неоднозначную реакцию.

Все помнят Dark Forces и Jedi Knight. Про серию космических симуляторов «от Лукаса» я вообще молчу — лучше человечество в этой области еще ничего не придумало. Раньше каждую новую лукасартовую игру народ ждал с замиранием сердца,



а теперь, после выхода трилогии, посвященной первой части фильма, все напряглись и почти с испугом ждут, что же будет дальше.

Трилогия состоит из совершенно клинических гонок на стиральных машинах по слегка пересеченной местности (обожаю. — *Прим. отв. ред.*), пародии на Лариску, не столько плохой, сколько невероятно скучной, и экологического симулятора. Да-да, вы не ослышались. Именно его.

Star Wars: Gungan Frontier — первый на моей памяти экологический симулятор, обладающий сюжетом. Недавно закончились бои за Набу — маленькую планету, которую сильно невзлюбили высокопоставленные чиновники. Победили, разумеется, хорошие. Вот одного из этих победителей, вместо заслуженного отдыха на курортной планете в течение всей оставшейся жизни, направляют на планету с говорящим названием Гунган. Почему говорящим?

Набу планета непростая. Там не одна цивилизация, а целых две. Одна — типичные люди. Вторая — типичные гунганы. Я не ругаюсь, они сами себя так...

Объясняю. Набу планета непростая. Там не одна цивилизация, а целых две. Одна — типичные люди. Вторая — типичные гунганы. Я не ругаюсь, они сами себя так... Вот для этих самых здоровенных кроликоподобных цивилизантов и нужно подготовить новую планету.

И ладно бы, если на этой планете надо уничтожить кучу злых солдат и восстановить мир и справедливость...

Проблема заключается в следующем. Гунганы размножаются с невероятной скоростью. По подсчетам ученых, уже в самое ближайшее время им будет нечего кушать. Что от нас требуется: на соседней планете организовать экологическую систему, пригодную для обитания гунганов. Вам дадут космический корабль с грузом семян, личинок и прочих яиц. И все. Можете приступать.

Планета, которую вам предлагают экологизировать, девственно пуста. Нет вообще ничего, только мрачная местность с выпуклостями и вогнутостями ландшафта.

На борту корабля находится около 80 видов животных и растений. Каждому из организмов для успешного существования требуются вполне определенные условия обитания: специфический ландшафт, температура, соседи и прочая, и прочая, и прочая.

Что надо сделать, дабы поселить на планете какого-либо зверя? Взять его и сбросить на поверхность планеты. Животные немедленно начинают тусоваться, как будто всю жизнь на этой планете и жили, а растения всячески укореняются и цветут. Очевидно, что для фермы одного экземпляра маловато, так что скидываем

организмов побольше (штук 30) и смотрим, что из этого получится.

С первой попытки обычно ничего не получается. Дело в том, что Gungan Frontier — именно экологический симулятор со всеми вытекающими. Сейчас уже экология не в моде, поэтому мало кто представляет себе, насколько сложна даже простейшая экологическия система.

Надо отдать должное авторам игры: они приложили максимум усилий, чтобы объяснить неискушенному человеку все тонкости управления экологией на отдельно взятой планете. Для каждого организма существует нечто, называемое «экологическим древом» — подробная схема всех его пищевых связей, представленная в виде симпатичного графика. Там нарисовано, кого ест зверь, кто его ест, с кем он может жить на одной территории, а с кем — не в состоянии.

Даже при рассмотрении динамики развития одной популяции становится немного сложно отслеживать ситуацию, а представьте себе, что подобных популяций десятки.

Экологические закономерности воспроизведены довольно четко. К примеру, какой-нибудь «суслик гигантский шипоглазый» ест только определенный вид травы. А эта трава быстро распространяется, причем зачастую намного быстрее, чем ее успевает поедать популяция этих самых сусликов. А распространяясь, трава заглушает рост полезных кустиков, которыми питаются птички, которые удобряют землю, на которой растет трава, которой питаются суслики в доме, который построил Джордж.

Уф! Даже при рассмотрении динамики развития одной популяции становится немного сложно отслеживать ситуацию, а представьте себе, что подобных популяций десятки. И у каждой свои проблемы, и каждая стремится стать доминирующей в данном регионе. А иногда какая-нибудь веселая компания бронтозавров вообще внезапно мигрирует в какие-то дали и там в течение нескольких секунд уничтожает с таким трудом созданный оазис. Все сложности происходят из-за того, что управлять животными нельзя. Из функций управления присутствует только возможность следить за отдельным животным в процессе его передвижения.

Вот так вот. Начало всех начал, как обычно, — динозавры. Не зря, не зря я всю жизнь подозревал о заговоре Лукаса со Спилбергом. Звон как, парк юрского периода построим, а потом туда гунганов выселим...

Зачем — не понятно, только расстраиваешься зря.

И вот так на протяжении более чем 10 миссий. Разнообразием они не отличаются: надо либо заселить невостребованную до сих пор территорию, либо увеличить популяцию некого вымирающего и очень нужного гунганам вида. Дабы было не совсем очевидно вопиющее однообразие заданий, практически в каждой следующей миссии появляется несколько новых видов животных, что вносит в игру элемент безумия: с одной-то популяцией управиться сложно, а уж с двадцатью...

К игре прилагается редактор миссий, тьфу, черт, животных. Девиз: «Выведи своего урода»

Самое обидное, что все потуги обеспечить гунганам достойный уровень существования воспринимаются ими с подчеркнутым безразличием. Сидят они на дне моря, строят свои города и ждут доброго дядю.

Мало того, что герой звездных битв вынужден заниматься

Вот он какой, самый главный гунган. Надо сказать, он не сильно-то любит милое и бескорыстное человечество. Но благодаря необычайной джедайской убедительности и неотразимости Натании Портман в роли прекрасной королевы с этой незадачей справились и без нас

сельским хозяйством, так его порывы еще и подчеркнуто игнорируются: прежде чем они догадаются воспользоваться

плодами вашего труда, им придется указывать — кого именно и в каких количествах можно добывать. Питание эти ребята добывают, прямо как первобытные люди — охотой и собирательством. Клиника, в общем.

Одна отрада — к игре прилагается редактор миссий, тьфу, черт, животных. Девиз: «Выведи своего урода». Берется туловище, добавляются ноги, голова, выбираются цвет и среда обитания. Получившийся монстр высаживается в какую-нибудь готовую экологическую систему и очень быстро там все портит. Процесс довольно занятный, тем более что никто вам не мешает создать экосистему, полностью населенную творениями вашей фантазии. Если вам удастся создать систему, в которой будут существовать десятка полтора видов (именно существовать, а не медленно дохнуть), можете наниматься в заместители к Творцу. Думаю, возьмет.

Вообще-то, когда игра позиционируется как полноправный член сериала «Звездные войны», как-то ждешь приличной музыки, хорошего звука. «Фиг вам», — подумали разработчики.

Теперь побеседуем про низменное. Про техническую реализацию игры.

Безобразие. Живность хоть и трехмерная, но настолько кривая, что в пору подозревать особо истерзанные экземпляры в двухмерности. При разрешении 640x480 все выглядит, как на 320x200. Единственный способ сделать изображение более или менее приличным — поднять камеру на максимальную высоту.

А звук! Когда игра позиционируется как полноправный член сериала «Звездные войны», как-то ждешь приличной музыки, хорошего звука. «Фиг вам», — подумали разработчики, и в игре появились невнятные мелодии, сыгранные пьяными неграми в подвале, а всех животных озвучил один человек с помощью патефона и кувалды.

Все-таки хочется сказать что-нибудь доброе об игре. Да вот только почти нечего. Редактор животных — штука занятная. Вот вам и все комплименты.

Игра скучная. А жалко — идея неплоха, да вот только торопились разработчики, хотели успеть к выходу новой части фильма. Фильм вышел хороший, а игра — нет.

Спешка нужна только при разведении гунганов! MG

Вот берем две хорошие линии, соединяем их путем генетического перемешивания и получаем замечательного дрязипуплика. Милого и симпатичного, как глюк системы

Торик

MAN OF WAR 2

Тигр! Тигр!

Десять лет назад из недр Microprose наряду с несколькими летательными хитами выползла игра некоего С. Мейера под ну очень скромным названием — Pirates!.

Через пять лет подтянулись и клоны — Uncharted Waters, единственный приличный из всей разношерстной компании Pirates!-киллеров (не совсем так, UW — более архаичный проект, просто о первой его части у нас почти никто уже не помнит, и автор явно имеет в виду часть вторую — Uncharted Waters: New Horizonts. — *Прим. отв. ред.*), Merchant Prince, High Seas Trader. Еще через два года вышел римейк — Pirates! Gold (кстати, лично мне он понравился больше, чем оригинал: EGA ничто по сравнению с SVGA) и незабываемые «Морские легенды» (Sea Legends). Еще через полтора года появился Man of War. Ну а сейчас мы имеем весьма и весьма сомнительное удовольствие лицезреть Man of War 2, недоделку и полуклон.

Первый и последний взгляд

Путешествовать по свету в роли какого-нибудь пусть захудалого, но все же адмирала — это хорошо. Но проблема вся в том, что просто так путешествовать не дадут. Разработчики из Strategy First наивно полагают, что свобода действий может привести к нежелательным последствиям, да и какая же это игра без цели? Здесь вам не «Цивилизация», прости господи.

Либо сценарий, дружок, либо кампания (что, впрочем, друг от друга отличается количеством текста и картинок, необходимых для сюжета), либо, если есть возможность, сетка, модем, Internet. Богатый выбор, правда? Сценариев для сингла дают 30 штук, но только 5 из них — достаточно интересные, вроде Трафальгарской битвы или бойни при Сент-Винсенте. Кстати, в тех же сценариях дают возможность поиграть за самого адмирала Нельсона! Исторический реализм... Хорошо....

Первый взгляд на MoW2 был брошен под знаком «First Person View» — из-под густых бровей. К сожалению, таким он и остался — примочка создателей. Именно как просмотр носа великого мореплавателя (и того, что у него далее по носу) представляют себе девелоперы интерфейс настоящего морского симулятора.

Создавать героя их времени (см. сценарии) придется самостоятельно: портрет, имя, дальше по ходу игры составление биографии, подвигов, повышение по службе и тэдэ.

Паспорт

Man of War 2

Жанр:	автосимулятор
Разработчик:	Strategy First
Издатель:	Virgin Interactive

URL www.strategyfirst.com

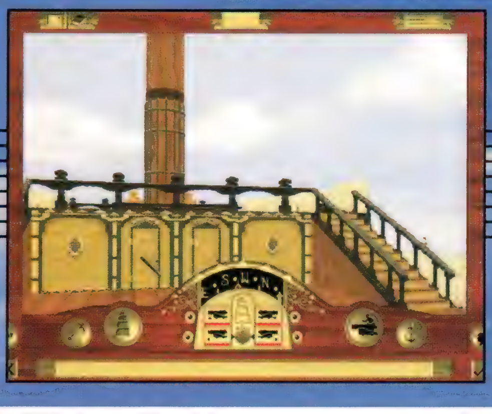
Системные требования:

ОС:	Windows 95/98
Процессор:	P 133
RAM:	64 Мбайт
HDD:	70 Мбайт
CD-Drive:	8x

Вид из глаз означает именно вид из глаз. С вальяжностью кота в продмаге подопечный руководитель морфлота расхаживает по кораблю, но единственное, для чего это нужно, — зыркать по сторонам (или по

Здесь могла быть кают-компания. Ан нет, адмиралам воспрещается покидать верхнюю палубу. Они должны быть в курсе боя.

Штиль, на горизонте — никого. Впрочем, знающие люди утверждают, что это временно. Буду надеяться, но лучше гляну карту...



бортам, если по-морскому) и с помощью подзорной трубы (правая кнопка мыши) распознавать вражеские галеры в, казалось бы, мирных торговых судах и наоборот — в одаренных пушками кораблях узнавать суда Британского Флота. Корыто, по которому он (вы) имеет честь расхаживать, — образец симметричности с отклонениями. Во-первых, если посмотреть в сторону кормы, то всегда будет казаться, что смотришь на бак (не на мусорный бак — на «носовую часть верхней палубы от форштевня до фок-мачты». — *Прим. отв. ред. и Г. Мелвила*) — этому способствуют лестницы вдоль бортов галеры. Во-вторых, на корме все-таки есть фонари, а на носу нет ни руля, ни соответствующей мачты. Я, знаете ли, частенько люблю о реализме поговорить... Материальная база Man of War 2, похоже, как раз то место, чтобы о реализме говорить... На пушечные ядра действует ветер, качка чувствуется весьма ощутимо, щепки при всей бедности графики исправно отлетают от вражеского корабля... Плавали — знаем.

Именно как просмотр носа великого мореплавателя (и того, что у него далее по носу) представляют себе девелоперы интерфейс настоящего морского симулятора.

Все, что нужно для управления судном, находится на панельке «вида из глаз». Находясь в абсолютно любой части корабля, можно подать зычным голосом приказ о, предположим, абордаже вражеского судна или о повороте на зюйд-зюйд-вест. Ну и, естественно, приказы типа «Огонь по левому борту!» или «Фок-мачту на слом!». Прямо оттуда же, не заходя в каюту, можно развернуть карту и посмотреть перемещения союзных войск. Штука, конечно, нужная, особенно когда в тимплей с приятелями играешь, ибо предугадать, куда их занесет, невозможно.

Вот она, «хваленая» графика! Вот вам три пикселя на экран! Получите и распишитесь, Strategy First. От благодарных поклонников с любовью.

Последняя надежда

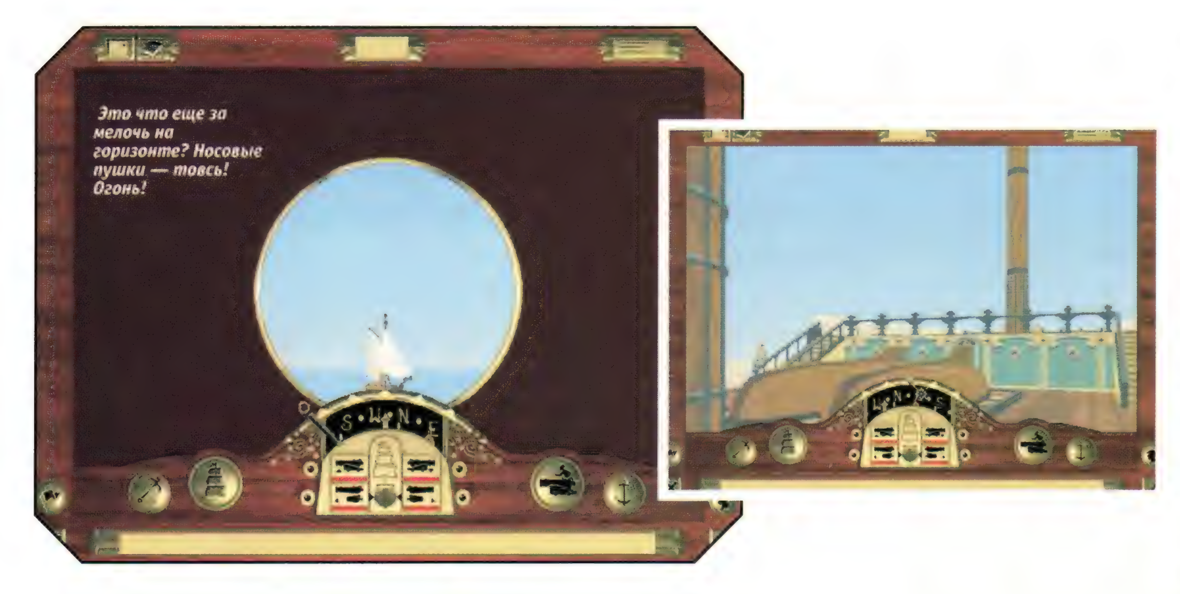
Хм... Предположим, с интерфейсом у авторов не вышло. Ну, бывает, ну не получается нормально сделать то, что уже было сделано куда лучше еще десять лет назад. Может, хоть с играбельностью удалось «замутить»? Нет. Не удалось.

Проблема в том, что играть в Man of War 2 невозможно хотя бы из-за очень ограниченных функций самой игры, то есть экономика отсутствует напрочь, количество людей на корабле вообще не имеет значения, да и сама игра выглядит как отрывки из какого-нибудь Action, в котором дают возможность пострадать ерундой на почве независимых друг от друга сценариев.

Ограниченность игры заключается в том, что это сражения only. Никаких портов, ничего. Этакие Pirates! во время боя от первого лица. Да и бой тот, скажу я вам...

Абордажные крючья, похоже, заело. Пару раз я направлял корабль так, чтобы борт его был параллелен борту неприятеля. Затем жал соответствующую функции абордажа кнопку. Затем ругался (не матом, MoW2 того не достоин) и стрелял из бортовых пушек.

Забавная вещь — атака. Пушки, я так понял, стоят на носу, на корме и по обоим бортам, так как ядра абсолютно реально вылетают из надлежащих частей судна. Но самый прикол в том, что чугунные deathbringer'ы надо перезаряжать! Нет, сам факт, что просто необходимо забивать ядра «в пушку туго», меня не пугает. А вот то, что перезарядка происходит вне моего желания и обязательно, это неправильно. Встал я в удобную позу по друго-


Это что еще за мелочь на горизонте? Носовые пушки — товсь! Огонь!

му борту, а пушки по носу у меня, извиняюсь, релоудом занимаются. И при этом стрелять из других орудий я тоже не могу — зычный голос боцмана отвечает, мол,

ребята пушки перезаряжают. Наши жены — пушки заряжены, все с ними ясно...

Не знаю, чем там известны Strategy First, но своего тигра они честным людям сплавить не смогли. То ли крикнуть голоса не хватило , то ли народу мало набежало.

Нечестно

(Не)любимый параграф: графика. Графика бывает плохая, бывает хорошая — это всем известно. Но одному лишь продюсеру Strategy First известно, что за графика такая в Man of War 2. Я долго совещался со своей совестью и разумом и пришел к выводу, что в год Bump-mapping'a, TNT Ultra и S3TC меня просто-напросто надувают. Художники старались, это точно — нам предлагают 320x240 с минимумом деталей. Паруса, борта, мачты, фонари, палубы, шлюпки да вражеские корабли, от которых иногда разлетаются щепки при абсолютно невидимом ударе абсолютно невидимых ядер. ВСЕ. Остальное — размазанные отнюдь не 3dfx'ом текстурки 64x64. Оставьте свою Вуду для более великих дел.

И все это при том, что обрамляющая игровой экран рама интерфейса прорисована очень недурно. Форма кнопок, правда, содрана еще с игр трехлетней давности (по-моему, из HMM 1, MM6 и Railroad Tycoon II), но спасибо и на том. Кстати, на официальном сайте нет ни слова о графической реализации Man of War 2. Скромные ребята...

Понравилось? Ой ли...

Какая боль! Какая боль! Pirates — MoW2 — 5:0. В общем все это выглядит так: давным-давно никому не известный свинопас Мейер узрел настоящего живого тигра и крикнул: «Тигр!». Народ услышал Мейера, прибежал, увидел настоящего живого тигра и начал его, естественно, по кусочкам растаскивать на сувениры да на половицы. Ну а пастушок Сид получил от сельского главы Microprose награду, да и в деревне все стали здороваться с храбрецом за руку — верный признак популярности и уважения.

Но пастухи из соседних сел задумались и над своими тиграми. Кто-то из них захотел денег за поимку зверя, кто-то — известности и славы. Уж не знаю, чем там известны Strategy First, но своего тигра они честным людям сплавить не смогли. То ли крикнуть голоса не хватило (рекламы дальше сайта я не видел), то ли народу мало набежало. Да еще если учесть, что тигр неделю голодал, отощал и стал похож на маленького недоношенного котенка, то все встанет на свои места. Люди, прибежавшие на крик, с укором посмотрели в глаза SF (хорошо, что не плюнули) и пошли на другой, раздававшийся уже довольно длительное время клич — «Buccaneers!». MG

Трафальгарская площа... тьфу, битва. Много кораблей — половина испанских, половина великобританских. Остальные — противники.

Торик aka Toric

MIG ALLEY

Самый главный летчик

Корейский конфликт 1950-1953 годов известен историкам как первая война после Второй мировой. И по большому счету являлась она первой конфронтацией военных разработок Соединенных Штатов и Советского Союза. Выступая своеобразным вынужденным **полигоном**, Корея приняла на своей территории первый серийный реактивный истребитель из СССР — МиГ-15. США смогли предоставить в качестве противовеса лишь один самолет, который мог кое-как конкурировать с советской разработкой, — F-86 Sabre.

Паспорт

Mig Alley
Жанр: симулятор МиГ-15
Разработчик: Empire Interactive
Издатель: Empire Interactive
URL www.strategyfirst.com

Системные требования:
Процессор: P-II 200
RAM: 32 Мбайт
Direct3D

Вариантов забавы на самолетиках послевоенных времен достаточно: во-первых, мультиплейер, а во-вторых, четыре варианта одиночной игры. Вам не кажется странным, что в этом обзоре я вынес мультиигру на первое место? На это есть причина. Вероятно, немецкие разработчики MIG Alley имеют американское происхождение. Или, вполне возможно, они сильно проамерикански настроены. Так или иначе, но в игре, в название которой вынесено гордое имя МиГ, летать в одиночных режимах вам придется вовсе даже на Sabre. Почему — загадка. Может, это хваленый немецкий юмор. Но вот в сетевом варианте — пожалуйста. Выбирай легендарный «Пятнадцатый» и отрывайся. Если есть сеть.

Прожевали? Теперь о проамериканском сингле. Естественно, это Quick Start, выкидывающий вас в самолет, находящийся на приличной высоте в две-три тысячи футов над уровнем моря с заданием гасить все обнаруживаемое в поле зрения.

Естественно, это кампания, состоящая из четырех исторических эпизодов, каждый из которых — смертельная скукота в смысле прохождения. Естественно, это одиночная миссия со всеми взлетами, посадками, выполнением различных заданий. А неестественно четвертое — вся война. С нее и начнем.

Вся война — это многочасовая игра в полководца-летчика, когда в любой момент можно либо пересесть в одну из авиаединиц, либо отправиться на карту проработать детали операции. Штирлица рвало на Родину, помните? Сей вариант сингла очень и очень труден. Прежде чем лезть в герои войны в Корее, пройдите

Кстати, вы можете планировать действия своих войск (для этого отводится специальная фаза непосредственно перед полетом), но в пределах Южной Кореи направляя их только на определенные объекты Северной.

Вот так начинается карьера автора — военного летчика США. Это потому, что выбора особого нет. Если бы был, взвился бы автор красным соколом, показал бы империалистам, как забижать мирных корейских буйволопасов.

Воздушные дуэли стали невозможными по причине высокой скорости летательных аппаратов.

хотя бы первый эпизод в кампании и потренируйтесь в сбивании советских истребителей в Quick Start.

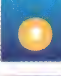
Забавно, но факт: играя в игру на историческую тему и зная, чем же все-таки завершится творимое деяние, невольно начинаешь подгонять все под историю. Вопросы «Что если?..» раздаются все реже и реже, а смелые талонсофты уже не выдают на-гора игры, предполагающие победу Наполеона при Ватерлоо. В нашем случае примерно то же самое — я могу планировать действия своих войск (для этого отводится специальная фаза непосредственно перед полетом), но в пределах Южной Кореи, направляя их только на определенные объекты Северной (не особенно серьезные исторические моменты — какая разница, чей самолет взорвал бензохранилище, главное, что в итоге получилось). На том же экранчике можно ускорить время, подождать, пока ваш самолет не подлетит к определенным позициям, где уже можно смело брать штурвал в руки и лететь сбивать МиГ'и.

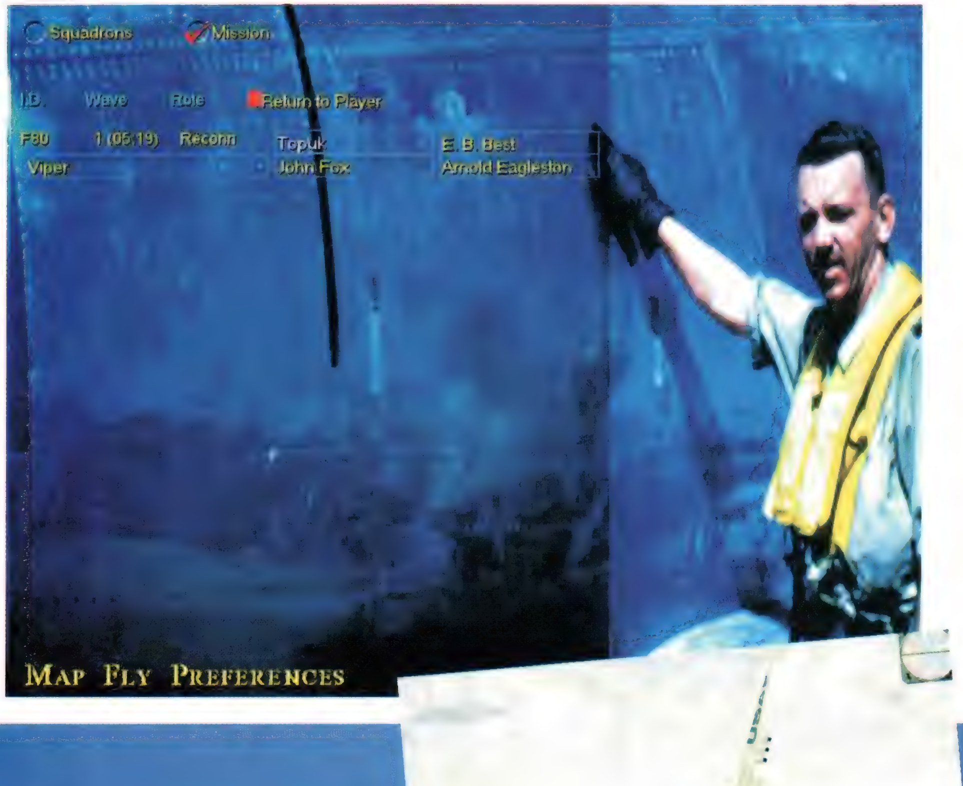
Оружие, идеально подходившее поршневым самолетам с их низкой скоростью и хорошей точностью стрельбы, ушло в никуда.

Вот такая штука, этот мериканьский Sabre. Убогий до невозможности, чуждый российскому разухабистому духу, но такой... родной... А как же, на нем же часов налетано...

Технология победы. Крупным планом

Потом, естественно, выходим в открытый космос, то есть, тьфу, полет. Тут нас подстерегают две возможности, зависящие от типа выбранной игры: либо это аэродром, на котором стоит партия самолетов, готовящихся ко взлету (и среди них один — ваш), либо это «рождение» в воздухе. У Шекли есть притча про «человека из народа», который ради денег шел на рискованные авантюры типа того, что оказывался в самолете, абсолютно не умея им управлять, зато прекрасно сознавая, что топливо утекло в неведомую даль и что делать ему по сути нечего, кроме как погибать либо искать выход из незавидной ситуации. Он находил. Примерно те же чувства обуяли меня, когда я оказался на месте пилота, причем самолет мой безудержно кренило на левый борт, а огромная карточка с подробной раскладкой управления по клавиатуре, вложенная в бокс, девалась куда-то в самый





если ваш самолет и сверзился с высоты птичьего помета, то вы так и будете, как кенгуру, вперед по кочкам скакать. А потом можно нажать S и снова оказаться на высоте. Эта опция есть в разделе Game. Она, кстати, действует и в случае варианта Realistic. Забавные у немцев представления о реализме, скажу честно...

Бритва соскучилась по горлу

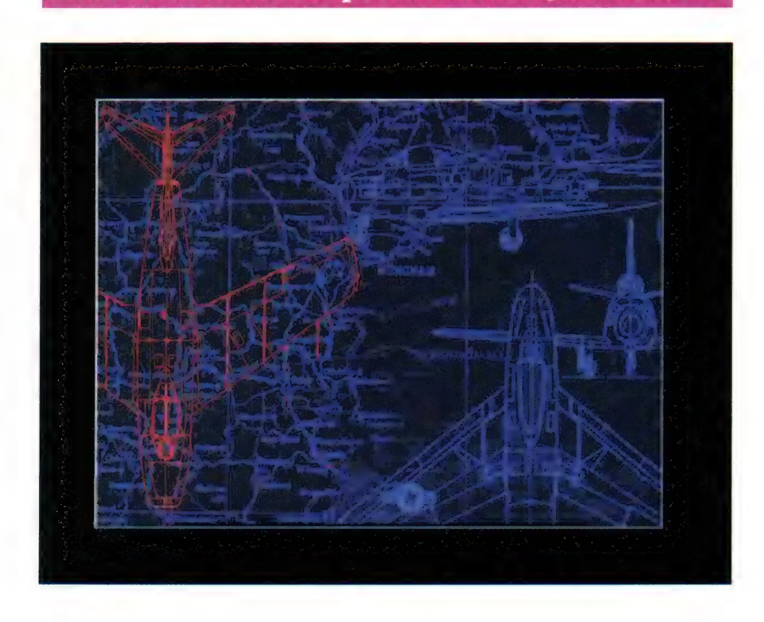
Графика — не бред сумасшедшего, как мне показалось в начале игры. Нет, я понимаю, что менюшка сделана в Visual Basic (или Delphi — один черт для столь незатейливой детали) — нам-то все равно, но опытный глаз просечет, что немцам было лень писать свой движок для меню, и сделает из этого соответствующие выводы. Ладно, это первые впечатления и не всем столь важно, на чем писалось меню

неподходящий момент. Короче, вспомнив старый добрый Dawn Patrol времен ZX-Spectrum, я начал лихорадочно нажимать на кнопки курсора. Удивительно, но получилось — чертов истребитель выровнялся в воздухе (на высоте чуть менее 300 футов над землей!), но все равно продолжал отчаянно вилять и вздорно выделывать финты. Полетав для разнообразия по округе, я решил проделать небезызвестную петлю Нестерова. Спустившись до 2000 футов, зажал кнопку, называемую в мануале «Elevator Back». Самолет немного подумал, затем рванул резко вверх, а еще через мгновение экран заполнился черным. Блэкаут — штопор, «чертово солнце». Три секунды спустя я обнаружил, что лечу аккурат в сторону близлежащего населенного пункта и отцы будущих корейцев могут сильно пострадать, если я не предприму чего-нибудь умного. Как ни странно, выяснилось, что палец, порядком посиневший, все еще держит кнопку «вниз», а еще через пару секунд самолет встряхнуло, снова наступила темнота, и лишь потом оказалось, что самолет летит уже параллельно плоскости....

Скажу честно: было страшно. А вот с настоящей войной как-то не вышло...

Оба самолета, и Sabre и сетевой МИГ, оказались весьма непривычными. Воздушные дуэли стали невозможными по причине высокой скорости летательных аппаратов, оружие, идеально подходившее поршневым самолетам с их низкой скоростью и хорошей точностью стрельбы, ушло в никуда. Реактивные самолеты той поры обожали крениться на борт при каждом удобном случае, а, пытаясь развлечься фигурами высшего пилотажа, вы бы стопроцентно ушли в штопор. Правда, для особо отважных есть в Mig Alley такая штука, как отключение повреждений при падении. Вот она у меня и сработала. То есть даже

Прежде чем лезть в герои войны в Корее, пройдите хотя бы первый эпизод в кампании и потренируйтесь в сбивании советских истребителей в Quick Start.



Mig Alley. Зато дальше все оказалось проще, но не всегда лучше. Во-первых, кабина F-86. Это нечто. В режиме «вид из кабины» летать нельзя, поверьте моему честному слову. Масса нагромождений, никому не нужная защита от солнца, тонированная по самое «не хочу», которая, собственно, и выступает в качестве обзорного окна. Приборов нет никаких вообще — такой вот у них реактивный истребитель. Ну их, сказал я, посмотрел в картонку управления и нажал Backspace. Вот теперь летать можно — и выглядит неплохо, и парить над корейской землей приятно. Хотя, с другой стороны, в Mig Alley интереснее летать, чем воевать, а тогда и сосредоточенность, по сути, не нужна (см. также пункт «реализм» на тему бессмертия, восстановления из штопора и др.).

Движок великолепен, особенно по части 3D-моделирования. Объекты приближаются и удаляются, сохраняя четкость (хотя в разрешении 640x480 это плохо заметно). Самолеты выглядят «как живые», подвижны все возможные части летсредства — от шасси до закрылков. Взлететь, правда, оказалось невозможным (по крайней мере у меня ничего не вышло), пришлось использовать читерскую клавишу «S», но зато в полете я с удовольствием осмотрел все самолеты. Кстати, интересный факт: на самолетах якобы Северной Кореи нарисована красная звездочка, хотя в оригинале опознавательные знаки у корейцев были в виде той же звезды, только в красном кружке. Наводит на соответствующие мысли относительно исторической достоверности.

Кабина F-86 — это нечто. В режиме «вид из кабины» летать нельзя, честное слово. Приборов нет никаких — такой вот у них реактивный истребитель.

25/06/1950 — итоги

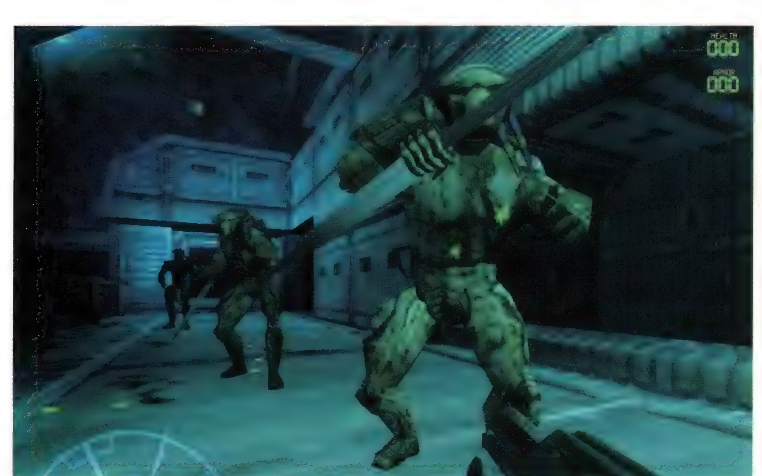
Конкуренция — жестокая вещь. Даже если эта конкуренция оправдывает свое историческое предназначение. Даже если это своего рода гонка за технологиями. Война в Корее закончилась вничью. Впрочем, если бы не откровенная слабость F-86, как знать, что было бы... Есть только один шанс выяснить это — сыграть в Mig Alley в режиме мультиплейер, ибо только в этом варианте вам дают возможность полетать на фантоме 1950-х — грозном МиГ-15. MG

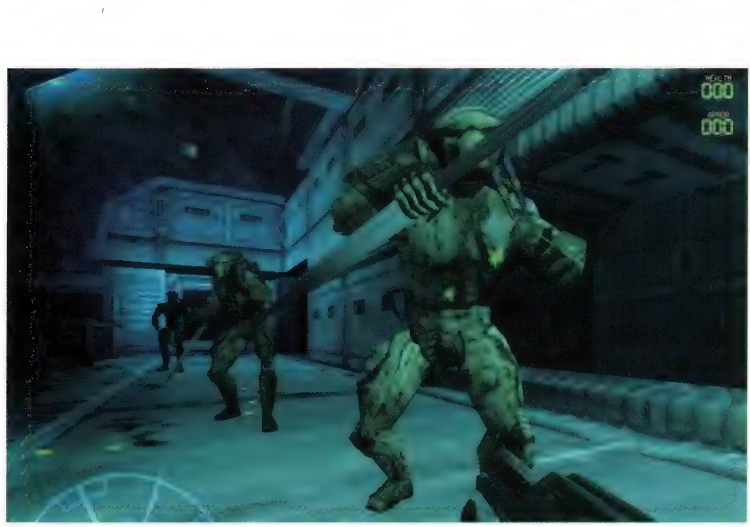
Хищник ищет выход

Василий Балуев

— Нормальные десантники всегда идут в обход, — бодро напевал капрал Уилкс, выбираясь из транспортера. Но бодрость эта и веселость были наигранными. Откуда бы им взяться, если из всего отделения остался только он да десятимиллиметровый карабин. Транспортер разбит — еле-еле дотянул до базы, флаер вряд ли прилетит в ближайшее время, и еще неизвестно, что творится вокруг. Но капралу колониальной морской пехоты не пристало куксится и ныть. Если суждено погибнуть от лап и челюстей чудовищ — на все воля Божья и высшего командования. Уилкс проверил заряд карабина. Индикатор показывал восемьдесят патронов и четыре гранаты в подствольном гранатомете. Как раз хватит, чтобы умереть с честью, как и подобает настоящему морпеху.

На локаторе мерно пульсировали две точки. Две твари притаились в коридоре. Вот глупые, думают, что если он их не видит, то и не знает о них. Уилкс усмехнулся, подошел поближе к дверям и, когда створки разъехались, выстрелил туда из гранатомета. Граната сказала «бум», лампочка в коридоре сказала «дзинь», Чужие ничего не сказали. Капрал с ухмылкой перевел глаза на локатор и остолбенел. Две точки продолжали мирно пульсировать, потихоньку отдаляясь. Разрыва противопехотной гранаты обычно хватает, чтобы разнести все вокруг в радиусе десятка метров. Но невредимые чудовища спокойно удалялись. Уже одно это противоречило их обычной тактике, ведь они, как правило, при малейшем шорохе бросаются вперед. За добычей. Както еще на корабле капралу удалось подслушать разговор двух офицеров из команды ученых, присланной, чтобы изучать этих тварей. Оказывается, Чужие на родной планете — вовсе не венец творения, хотя (и в этом им не откажешь) они куда прочнее, выносливее и злобнее, чем человек разумный. Так вот, на своей исторической родине эти милые зверьки занимают место наших полевых мышей или, на крайний случай, австралийских кроликов. Такие же грызуны-вредители. Живут себе в норах, жрут все, что ни попадя, никакая зараза их не берет, только живучее становятся. А еще плодятся, как эти самые кролики, все время новые территории захватывают. Да и на эту планету они пробрались зайцами — на том старом корабле, что колонисты нашли милях в сорока от базы. Интересно, какие же тогда там хозяева, если полевые грызуны ростом больше человека? Не хотелось бы с ними встретиться в открытом космосе. Но это когда-нибудь, в отдаленном будущем, а пока Уилкса интересовали только две твари, которые разгуливали по коридорам базы, как у себя дома. Он рванулся вперед, и точки на локаторе стали быстро приближаться. Десять метров, пять, впереди поворот, одна точка пропа-





«Воздух перед лицом Уилкса сгустился, замерцал, и он нос к носу оказался с такой рожей, что противнее нее мог быть только Чужой. Фасетчатые буркала, отливающие фиолетовым, смотрели на него из глубоких щелей».

ла, три метра, два, один... Уилкс выскочил из-за угла, как черт из табакерки, выпустил густую очередь на высоте пояса... но ни в кого не попал. Не было никого в коридоре. Последняя точка бесследно исчезла. Обескураженный капрал повертел головой, а потом, словно осененный какой-то мыслью, обернулся. Точка снова появилась, прямо в метре перед ним. Но, как ни странно, там никого не было. Уилкс даже взглянул на потолок, ожидая увидеть там прилепившуюся к стене тварь, готовую выжрать ему мозг. Ан нет, и под потолком тоже никого не было. Точка не пропадала. Капрал с ожесточением потряс локатор. Эта маленькая штучка столько раз спасала ему жизнь, что, если она сломалась, можно спокойно заказывать музыку и цинковый макинтош. Ведь тогда любой, самый тупой Чужой может просто протянуть лапу из-за угла и отхватить какой-нибудь лакомый кусочек от капрала Колониальной морской пехоты. Хотелось опуститься на пол и заплакать.

— Хм, уважаемый! — раздался в коридоре интеллигентный голос. Так мог говорить какой-нибудь старичок-доктор из видеосериала. — Вы меня понимаете?

Уилкс не понимал уже категорически ничего. Когда голоса раздаются в голове, это можно списать на сотрясение мозга или слишком большое количество крэка. На шизофрению, в конце концов. Но в радиусе ближайшей пары парсеков крэк можно найти только в каптерке у сержанта Бэллса, последнее время Уилкс головой не бился, а полное медицинское обследование проходил перед вылетом на операцию.

— Так понимаете или нет? — уже с ноткой раздражения проворчал добряк доктор.

— П-понимаю, — растерянно пробормотал капрал. — Только вот не понимаю...

— А это уже ваши личные проблемы, — продолжил старичок. — Самое главное, чтобы вы не начали стрелять, поскольку мой друг очень боится этих ваших, как их, пуль.

— Друг? — сделал круглые глаза Уилкс. — Какой еще друг? Я и вас-то в упор не вижу.

— Если вы обещаете не применять оружие, то можете протянуть руку вперед и пощупать.

Подобная мысль уже назревала в разгоряченном мозгу капрала, благо, локатор показывал всего метр до цели. Это ладно, главное, что локатор жив, а потому музыка откладывается. Он аккуратно протянул руку и... Мать честная, там, где точно ничего не было, ладонь в перчатке нащупала нечто твердое, будто металлическое.

— Т-ты к-кто? — ошеломленно пробормотал капрал.

— А мы уже перешли на «ты»? — иронично сказал Голос. — Хорошо, сейчас я покажусь, только не предпринимайте никаких алогичных действий. Я тоже живой, и мне может быть больно. А боли я не люблю.

«Да кто же этого не знает? Любого школьника среди ночи разбуди, так он тебе расскажет, что нужно смешать селитру, уголь и этот, как его там?» — только

«Однако Чужой не торопился бросаться и выкусывать мозг десантника. Он чинно вышел из-за угла, похлопывая себя хвостом по бокам, и направился к замершей парочке, раскачиваясь на задних лапах».

Воздух перед лицом Уилкса сгустился, замерцал, и он нос к носу оказался с такой рожей, что противнее нее мог быть только Чужой. Фасетчатые буркала, отливающие фиолетовым, смотрели на него из глубоких щелей, от головы змеились какие-то шланги, а все огромное тело, согнутое в низком коридоре в три погибели, было заковано в металл. В здоровенных ручищах незнакомец держал странный предмет, но опытный десантник мог с первого взгляда распознать в этой штуковине оружие. Наконец капрал догадался, что испугавшая его личина — это маска, как стекло его шлема. Если стекло сделать непрозрачным, то какому-нибудь инопланетянину десантник тоже показался бы неприглядным.

— И как ты это делаешь? — поинтересовался он, немного успокоившись.

— Однополярная прозрачность, — сообщила Морда. А там кто его знает, как это делается. Вот ты, например, знаешь процесс химического изготовления заряда в твоих патронах?

тут Уилкс сообразил, что думает о рецепте изготовления пороха, а патроны в его десятимиллиметровом друге делаются совсем по другому принципу и из иных материалов.

На локаторе замигала вторая точка.

— Мой друг приближается, — сообщила Морда. — Вряд ли его общество доставит вам удовольствие, но я прошу вас потерпеть и не применять оружие.

Уилкс кивнул и убрал карабин за спину. Попробуй, откажи такому громиле, мигом по стене размажет, как каток помидоры по асфальту.

Точка на локаторе быстро приближалась, и из-за следующего поворота показалась оскаленная голова Чужого. Уилкс взвизгнул, как рота некормленных поросят, и схватился за приклад. Но приготовиться к стрельбе он явно не успевал. Тем более что трехпалая лапа пригнула его к полу.

Однако Чужой не торопился бросаться и выкусывать мозг десантника. Он чинно вышел из-за угла, похлопывая себя хвостом по бокам, и направился к замершей парочке, раскачиваясь на задних лапах.

Только тут Уилкс впервые смог подробно рассмотреть тварь, с собратьями которой он боролся уже несколько недель. Снимки и записи мало что давали, ведь реакция Чужих в несколько раз превосходит человеческую, а потому возможность разглядеть какие-то детали практически равна нулю. Про боевую обстановку, когда он сталкивался с чудовищами лицом к лицу, и говорить не приходится. Тут не до изучения, успеть бы на курок нажать.

Этот Чужой был под два метра ростом, все тело его было покрыто крупной чешуей, которую даже десятимиллиметровые пули пробивали с трудом. Он словно был весь сложен из костистых трубок на гибких сочленениях. Понятно, что Господь создавал эту тварь для передвижения не на двух конечностях, поэтому Чужой шел, переваливаясь, словно пьяный матрос по палубе в шторм. Но Уилкс великолепно знал, как тот может двигаться, если приспичит. Особенно с голодухи. Сколько раз он видел такие фигуры в прорези прицела. Голова чудовища напоминала банан-переросток, который кто-то с одной стороны уже начал очищать. Именно там и находилось самое страшное оружие Чужого — два ряда челюстей. Они влажно поблескивали в свете ламп, на пол падала тягучая слюна и выедала в покрытии маленькие выемки. Тварь словно только что восстала из Ада или сошла с картины обожравшегося крэком художника-авангардиста.

Уилкс замер, словно замороженный. Чужой подошел поближе, челюсти его разомкнулись, слюна потекла еще сильнее (вот ремонтникам-то работы будет), за первыми рядами зубов показались другие, больше похожие на человеческие. И именно с помощью этой челюсти тварь вполне нормальным голосом проговорила:

— Он не будет стрелять?

Гигант, все еще державший руку на плече Уилкса, кивнул головой:

— Вроде обещал.

— Тогда ладно. — Чужой облегченно вздохнул и наконец-то закрыл пасть.

Капрал улыбнулся, поглядел на обоих соседей и совершил то, чего ни один десантник в здравом уме и твердой памяти делать никогда не должен. Но, поскольку у Уилкса были вполне обоснованные сомнения насчет здравости и твердости, его действие было оправдано. Он упал в обморок.

Капрал почувствовал, что кто-то трясет его за плечо. Еще не открывая глаз, он попытался оттолкнуть от себя мучителя, одновременно настраиваясь на командный голос:

— Чего надо?

— Хватит вам дрыхнуть, уважаемый, — послышалось знакомое бормотание. — Вы же не дома.

Уилкс резко открыл глаза и снова оказался нос к носу с устрашающей маской. Чуть поодаль виднелся силуэт Чужого, сидевшего возле стены.

Капрал потряс головой, пытаясь осознать происходящее.

— Что со мной было?

— Вы почувствовали себя плохо, и мы перенесли вас в это помещение.

Жуть, мрак и полный беспредел. Десантник, падающий в обморок, словно кисейная барышня. Если компьютер это записал, то у офицера-координатора будет масса поводов посмеяться, а вот Уилксу, скорее всего, придется распрощаться с военной службой. Армия не любит неженок. А что скажут ребята из взвода? Хоть и неправильно так говорить, но хорошо еще, что из его отделения никто не выжил. Уже за одно это под трибунал отправить могут.

— А где мое оружие? — Уилкс поискал глазами свой карабин и не нашел его.

— Мы оставили его там, где вы упали, — ответил гигант. — Оно вам вряд ли понадобится.

— Ага, а от тварей я буду отбиваться саперной лопаткой, да? — ехидно поинтересовался капрал.

— Если вы имеете в виду меня, — подал голос Чужой, сидящий в углу, — то с помощью саперной лопатки вам вряд ли удастся это сделать. Да и оружие ваше не помогло бы.

— Ага, то-то мы вас на каждом углу пачками крошили.

Чужой грустно посмотрел на облаченного в металлическую броню гиганта:

— Он не понимает. Может, вы ему объясните?

Здоровяк задумался.

— Вы книги читаете? — начал он издалека.

— Это такие маленькие пластиковые листочки в твердом переплете? — ехидно поинтересовался Уилкс. — Нет, как-то не доводилось. Устав — и тот на диске выдают.

Здоровяк снова задумался. Видно, этот процесс был ему непривычен и, более того, не доставлял никакого удовольствия.

— А фильмы смотрите?

— Случается иногда, когда время есть, а подружки рядом нет. Особенно про крутых десантников люблю, где они всем хвосты накручивают.

— А в параллельные миры верите?

— Это откуда всякие твари... — тут Уилкс замер, начав соображать. Мысли вертелись, как белки в колесе, и одна так и старалась ухватить другую за хвост... — появляются.

Чужой снова грустно взглянул на него. Трудновато представить себе этакую тварь грустящей, но вид у нее был, словно ну... у побитого богомола, что ли.

> «— Что-то я за вашим братом раньше особого ума не замечал.
> — Так вы встречались с фоновыми персонажами, а я — герой.
> — Герой у нас один — Билл. А ты-то с какого бока?»

— Так вы чего, оттуда? — для убедительности капрал даже ткнул пальцем вверх.

— Нет, мы отсюда, — в тон ему ответил здоровяк. — И вы отсюда.

— Да нет, я-то как раз не отсюда, — поморщился Уилкс. — Я с Земли.

— Это вам только так кажется. Земля, как вы ее назвали, скорее всего, где-то и существует. Но вы к ней не имеете ни малейшего отношения.

Тут уж настал черед Уилкса возмутиться. Что этот бугай себе позволяет? Он и не таких по стойке «смирно» ставил. Уилкс смерил говорившего взглядом. Нет, таких, пожалуй, еще не ставил. Так что еще не все потеряно.

— Как это никакого отношения? Да я капрал Колониальной морской пехоты 17 десантного дивизиона Военно-Космических сил Земли. Вы чего тут, белены все объелись?

Теперь даже неопределенное выражение маски здоровяка стало грустным, как у Чужого.

— Он не понимает. Он просто не желает понимать.

— Может, мне кто-нибудь объяснит толком, что здесь происходит? — взорвался наконец Уилкс. — А не то я разозлюсь и всем вам лица набью.

Но здоровый урод только развел руками. Ничего не попишешь, мол. Но тут вмешался Чужой:

— Понимаете, когда кто-то вкладывает свой талант, свою душу в создание чего-либо, оно начинает существовать. Не так ли?

Уилкс подумал и решил согласиться. Естественно, рисуешь ты, например, картину или еду готовишь, всю душу вкладываешь, а потом материальными плодами своего труда наслаждаешься. Хотя, если готовить так, как изобретатели войсковых концентратов, то лучше бы их плоды были нематериальными.

— Обычно так принято говорить о материальных предметах, — продолжал заливаться соловьем Чужой. Не хотел бы Уилкс жить в тех местах, где водятся такие пташки. — Но никто не принимает во внимание, что плоды духовного творчества тоже могут иметь материальное воплощение. Вот и в нашем случае так же получилось.

— Слушай, ты таким умным родился или сейчас стал? — осторожно поинтересовался капрал. — Что-то я за вашим братом раньше особого ума не замечал.

— Так вы встречались с фоновыми персонажами, а я — герой.

— Чего-чего? — протянул Уилкс. — Герой у нас один — Билл. А ты-то с какого бока?

Чужой за отсутствием плеч досадливо пожал верхними конечностями.

— Так ты тоже герой. И он, — чудовище указало на молчащего гиганта. — Не в смысле выдающихся поступков, а как основной персонаж.

— Погоди-погоди, — остановил его Уилкс. — Ты хочешь сказать, что про нас кто-то фильм снял?

Чужой покачал бананообразной головой:

— Хуже. В нас играют.

— Это как это — играют? Как на тренажере, что ли?

— Вроде того. Когда-то где-то кто-то придумал меня, тебя и его, — Чужой снова указал на молчащего здоровяка. — Вначале сделали фильм, даже не один, где такие, как ты, убивали таких, как я. Тогда же появились фильмы о том, как несколько человек из ваших воюют с таким, как он. Наверняка где-то есть миры, в которых все мы живем по отдельности, гоняемся за тем, за кем положено. Но однажды какой-то умник решил, что было бы неплохо объединить всех в один компот и посмотреть, как это будет на вкус. И тогда они сделали электронную игру, вроде ваших тренажеров, в которой можно стать кем угодно, на выбор — тобой, мной или им. Видимо, воевать за своих этим изобретателям уже не интересно, — оскалилось чудовище. — Жалко, что наш параллельный мир на эту игру пришелся.

— А с чего ты взял, что это все придумали люди? — Уилкс обвел рукой комнату. — Может, это кто из ваших постарался. Сам же говоришь, что можно стать кем угодно.

Тут к беседе подключился здоровяк:

— А ты осмотрись кругом. Почему, спрашивается, действие происходит на вашей базе, а не в моих болотах или в его пещерах?

Действительно. До сих пор Уилкс предполагал, что злобные Чужие напали на базу людей, а он, как настоящий десантник, защищает мирное человечество от нашествия мерзких тварей. Но в свете открывшегося (если это все, конечно, правда) возникают некоторые вопросы. Если бы эту «игру» придумал кто-нибудь из Чужих или родственников здорового парня, то все выглядело бы по-другому. Тем более, что таких, как этот «железный болван», он еще не встречал. Сейчас он не бегал бы по базе, а пробирался бы по болоту или лазал по норам Чужих. А те защищали бы свое, кровное. Так что, видать, вина за все происходящее лежит на совести его, Уилкса, сородичей. Вот какая незадача.

— Ну, а вы что здесь делаете? — поинтересовался Уилкс.

— Мне нужно защищать гнездо на вашей базе, — отозвался Чужой.

— А я сюда вообще поохотиться прилетел, — заявил здоровяк. — Почему-то тот, кто нас придумал, решил, что это хобби у нас такое — охотиться на все, что шевелится. А мне, может, вовсе и не интересно

бегать по коридорам и отстреливать тебе подобных. Я, может, цветы выращивать люблю.

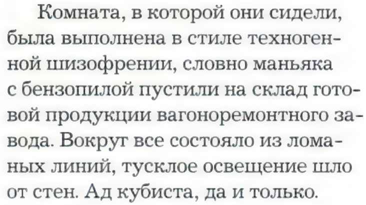
— М-да, — протянул Уилкс. — Я, выходит, тут единственный, кому воевать удовольствие доставляет. Вот уж чего не ожидал. Куда лучше было бы в постели поваляться. Особенно если с кем-то.

— Вполне нормальное для взрослой мужской особи желание, — заметил здоровяк. — А вот мне для того, чтобы «поваляться», как ты говоришь, надо как можно больше трофеев собрать.

— Это каких таких трофеев?

Здоровяк без слов указал пальцем на голову Уилкса. Что тут говорить, и так все понятно.

— Хорошо вам, — вмешался Чужой. — А вот мне вообще размножение не светит. Я же насекомое, а у нас яйца откладывают только самки. Так еще этот умник решил, что наша Королева вполне может обойтись без оплодотворения. Самопроизвольно, так сказать. Вот бы у нее поинтересоваться, да, как на грех, пока ни одной не встретил.



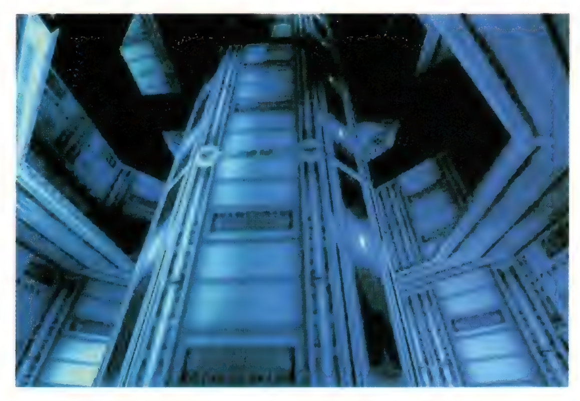
Комната, в которой они сидели, была выполнена в стиле техногенной шизофрении, словно маньяка с бензопилой пустили на склад готовой продукции вагоноремонтного завода. Вокруг все состояло из ломаных линий, тусклое освещение шло от стен. Ад кубиста, да и только.

— Видать, игра зависла, вот и сидим без дела, — ответил Чужой. — А ты что, соскучился?

— Это называется «баг», — сказал здоровяк. Похоже, из всех троих он был самым умным, хотя и не производил впечатления такового. Это как слон, который тоже большой, а разума — ни на грош. — Их тут много, лазеек этих неучтенных. Только найти надо. Одно спасение, а то вообще жизни бы не было. Представляешь, сидим мы тут, никого не трогаем, и вдруг десяток таких вот, как он, сюда ворвется. Из твоей игры, естественно.

Уилкс аж передернулся от такой перспективы, но успел заметить, что подобное предположение не понравилось и Чужому.

— И долго мы тут сидеть будем? — спросил он.



Они недолго помолчали, погрузившись каждый в свои половые проблемы.

— А ты сам-то несоответствия не заметил? — спросил наконец у Уилкса здоровяк. — Вас же на корабле уйма должна быть, а ответственные задания поручают тебе одному, несмотря на полное численное превосходство его вот сородичей. Вы же должны тут целыми командами ходить.

— Так мы и ходили, — огрызнулся капрал, — пока вот они все мое отделение не сожрали.

— Ну извини, наверно, кушать очень хотелось. — Оказалось, что Чужому не чуждо чувство юмора. — Когда на тебя с оружием бросаются, ты что — обниматься полезешь? Вот и приходится защищаться.

— Ладно вам, а то еще и тут передеремся, — разнял спорщиков здоровяк.

Уилкс задумчиво огляделся:

— А кстати, где это «тут»? Где мы вообще находимся и почему не гоняемся друг за другом, если уж это игра?

— А кто ж его знает? Вот запустят игру заново — и снова побежим. А пока сиди, отдыхай.

Уилкс поднялся с пола и начал мерить шагами комнату.

— Но ведь нельзя же это все так оставлять. Надо что-то делать. Иначе будем всю жизнь по коридорам носиться. Разве можно так над живыми людьми, — тут он посмотрел на собеседников, — хм, существами, издеваться.

— И что ты предлагаешь? — устало поинтересовался Чужой. — Вылезти к тому, кто играет, и сказать: «Кончай баловать»?

— Нет, ну есть же какой-то способ дать ему знать, заставить прекратить это дело.

— Вот Хищник и дает знать, — Чужой указал когтем на здоровяка. — Как ты думаешь, почему игра зависла? Хищник вообще мастер по всему, что техники касается. Чик — и готово. Надоест бегать — снова повесит.

— Но это же не выход, надо что-то кардинальное придумать.

— Понимаешь ли, какое дело, — задумчиво протянул Хищник. — Я, конечно, могу сжечь все компьютеры, на которых запущена игра. Но останется еще огромное количество копий на разных носителях. К тому же, если тебе неизвестно, сообщаю: как только в нашу игру перестанут играть, мир наш тут же исчезнет, а вместе с ним и мы. Если фоновым персонажам все равно, то я еще побарахтаюсь. В конце концов, вы, десантники — трофеи весьма легкие.

Уилкс обиженно насупился. Это же надо так попасть? Мало того, что он, оказывается, не самостоятельное существо, а плод воображения какого-то яйцеголового умника и его любой может заставить бежать туда, куда душе угодно, так он еще вынужден сидеть здесь в компании с настоящими убийцами людей. Ведь как ни крути, но за свою недолгую службу Уилкс не убил еще ни одного человека. Чужие не в счет.

— Ну, и какие будут предложения? — спросил он у соседей. — Так и будем сидеть?

— Ха, тоже мне выход, — разочарованно протянул Уилкс. — Менять шило на мыло.

— А ты подумай, человек. Ведь тебе уже не придется бегать по коридорам с карабином и шарахаться от каждой тени. Можешь стать генералом. Вне очереди.

На этот раз молчание затянулось. Каждый думал о том, кем бы он мог стать, если бы удалось вырваться из сетей этой игры. Хищнику грезилась ботаническая энциклопедия, Чужой с удовольствием занялся бы строительством, а Уилкс... Мечты капрала почему-то постоянно приобретали некий эротический оттенок. Наверно, сказывались годы, проведенные вдали от женщин, не носящих военную форму.

Наконец он махнул рукой:

— Была не была. Давай, Хищник, крути свою шарманку.

Здоровяк нажал какую-то кнопку на одном из своих широких браслетов. Открылось окошко, в нем побежали незнакомые капралу знаки.

— Сейчас идет сразу несколько игр, надо только найти ту, через которую можно выйти во всеобщую сеть, — он возбужденно повертел маской. — Кажется, я что-то нащупал. Эту игру скоро запустят, и тогда можно будет попытаться.

«— Хорошо вам, — вмешался Чужой. — А вот мне вообще размножение не светит. Я же насекомое, а у нас яйца откладывают только самки. Так еще этот умник решил, что наша Королева вполне может обойтись без оплодотворения. Вот бы у нее поинтересоваться...»

— Можно сделать еще одну вещь, — произнес Хищник. — Стать свободными героями.

— Это как? — в один голос чуть ли не закричали капрал и Чужой.

— Я, когда искал возможность прекратить это безобразие, нашел выход во всеобщую сеть. Там вполне можно подыскать подходящее местечко, чтобы пересидеть. А потом переместиться в другую игру.

— Кстати, — поднял руку Уилкс, — я все хотел спросить, а откуда вы все это узнали? Мне, например, на инструктаже никто и словом не обмолвился.

Чужой взглянул на Хищника, а тот скромно поковырял лапой стену:

— Да файлик один посмотрел, «рид ми» называется. MG

Вот я прошлый раз размахнулся! И не только размахнулся, но и вдарил изо всех орудий и со всех бортов. Матерую кучищу рейтингов написал. И все в один номер. Но вот что самое странное — как я тогда от страшной московской жары в речке охладился, так и генерю. Идеи. Так и пруть, и каждая гениальнее предыдущей. Не, фигушки! Это что ж получается, ежели я в каждом номере буду излагать штук по пять рейтингов, то вскоре их вовсе не останется. Начну повторяться, мучительно раздувать мозг, чахнуть с тоски и умру от ранней психической истощенности. А оно мне надо? Я собираюсь жить вечно! Так что буду двигаться шажочками, ТОПая помаленьку. Не без заносов на поворотах, конечно...

Юрий Травников

СОВСЕМ НЕИГРОВОЙ ТОП !

ЧТО ТОП ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ?

В общем все решилось довольно просто. Представителей лучшей половины человечества я уже рассматривал (хе, ну то есть обозревал, рассматриваю я их значительно чаще), дядек всяких героических распетрушила Вуда Краш, монстры тоже отметились, и... кто остался? Ну правильно, они, NPC.

Что есть NPC? Чопорные представители страны прародительницы языка международного общения, непременно вежливо ковыряясь в носу, наверняка объяснили бы этот термин лучше, чем я, человек по определению совковый. У меня с аббревиатурами в голове плохо, то есть генетически я знаю их хорошо, только понимаю плохо. Ну вот, скажем, СНГ. Нет, я понимаю, что это несколько независимых государств в единой куче. Но почему Содружество, разгрызи меня щелкунчик, не врубаюсь. А с остальными что? Совражество? И чем едина эта куча? Только ли дорогами?..

Вот Blackstone. Очень красивая и гармоничная игра. А вот NPC здесь не гармоничные. Такие злыдни-оборотни попадаются...

Вот этого докторишку из Half-Life убить можно. Как Чапаев завещал. Не наш выбор. Нам бы повеселиться...

KTO ONI? OTKUDA ONI PRISHLI?! / *Враги демократии из к/ф «Хищник»*

Простите, отвлекся. Так вот, NPC, Non Playable Characters, то есть как бы «Неиграбельные Персонажи». Эта обычная для аббревиатуризации заморочка в моей голове не укладывается. Поэтому я сам для себя объяснялочку придумал. Вот ща я вам ее излагать буду.

Это, уважаемые господа геймеры, такие личности, которые в игрушках вместо дорожных указателей. Ну то есть, ежели в игре где-то водится NPC, то он там не просто так, а с глубинным, зачастую только уважаемому разработчику понятным смыслом и предназначением. Так что, это мы, дорогие россияне, придумали и воплотили в фольклор первого в истории человечества NPC. Ну помните? «Налево пойдешь — облажаешься, направо пойдешь — лохом конкретным станешь, а вздумаешь прямо — трындец тебе прям на месте». А сзади, ясное дело, заградотряд... Силен на сказания народ российский. Этого у нас не отнять.

Вот так и расставлены по игрушкам многочисленные старики-старухи, девочки-подростки, ящерицы-собаки, гоблины-ваще-ни-пойми-кто. Да много их, болезных, сами

Outcast. Ну что сказать? Тут что ни NPC, то обязательно если не Павлик Морозов, то хотя бы Марат Казей.

знаете. Народ модный... стоят они в точках, для них предназначенных, или ходят по случайным образом сгенеренным пространствам и, тихо скрежеща зубами-клювами-пикселями-вокселями, шепчут бесновато: «Мы еще встретимся, мы обязательно встретимся...» А иначе какой в них смысл?..

Светлый пень, ежу понятно, откуда они пришли. Из квестов. Из адвенчур понаехали. Там же без них никуда. В квесте что ни персонаж, то непременно NPC. Нет, конечно, и тут не без исключений, но сами знаете, это лишь лучшее подтверждение общего правила.

Потом эти герои компьютерных дорог плавно-быстро оккупировали ролевые игры. Ну, это тоже дело понятное. Идешь себе, скажем, по лесу, ни солнца, ни звезд, бесполезный компас, одни волки кругом да пара яблок на четверых. Шаг ступил, полчаса мечом отмахиваешься. Тоскливое набирание очков. На подвиги тянет, а что героического в убиении бессловесной твари? И вот, когда отчаяние достигает апогея, выруливаешь на чудесную полянку и встречаешь прелестное создание в подсолнухах. И создание тебе ласково объясняет, что у них тут и турбаза есть, и подъемник бугельный, и швейцарский ресторанчик с ирландским портером. И всего-то надо восемь раз налево и три направо, и не будет ли любезен уважаемый джин вытащить моего сыночка от царевны Будур. А в срок не уложишься, быть тебе хорошим индейцем...

Это еще цветочки. Потом произошло действо странное и возбуждающее. NPC интегрировались в FPS. В Фест Персон Шутеры то бишь. Дети героев Вольфенштейна не должны быть одинокими в своей борьбе супротив мерзавцев! И было слово, и стало дело.

Может быть, кто-то подумал, что этим всем дело и ограничилось? Фигушки, NPC'ей так просто не остановить. Симуляторы... Фри Зона? Как же... Начиная с леталок в Space Quest, когда в кресле рядом с незабвенным Вилкой возникал и начинал разглагольствовать голографический штурман, в каждый приличный Wing Commander эти криэйшины запролезли. И давай ЦУ ценно указывать.

Вот на стратегии мне элементарно времени не хватает. А то бы я и там накопал. Да что там, в одном только Jagged Aliance их немеренно...

Итак, как вы уже несомненно поняли, об NPC можно говорить долго и счастливо. Но не буду, не буду больше кидаться общими фразами, а приступлю к рейтингу, причем бестолковому и причем немедленно.

1. Самый деятельный в мире NPC. Он, этот самый местный парень из Outcast. Гад с фамилией Морозов. Талант с именем Павлик. Местный житель по прозвищу Плохиш. Да просто сволочь, прости меня, Господи.

Ну как так можно? Я бегаю, добрые дела учиняю, ясно, что с оружием в руках, я же добро с кулаками, не мать Тереза. А этот хлыщ меня нагло просит оружие убрать. Пугаю я его, видишь ли. Что я, дурак что-ли? Я ж герой.

Сдал. Как стеклотару. Солдат понавел, змей. Много понавел. Я, ясное дело, герой, когда надо, когда не надо, я умный. Спрятался и сижу, хихикаю. Нет ведь, настырный ведь попался провокатор. Сам лично меня отыскал и сдал ревнителям

Вон он, морда кулацкая!.. Взгляд наглый, репа сытая, пальцы веером. Обманет. Точно обманет.

порядка. И убили ведь. Не его причем...

2. Самый неожиданный. Такими мне представляются коренные жители планеты, на которой я в Unreal играюсь. Nali эти. Которые нам строить монстров помогают. И жить в безбедности, то есть в обеспеченности. Оружием и боеприпасами.

Симпатяги, конечно, но, блин, как они меня достали... Я же сюда биться пришел, я весь в рефлексах, я ж из-за угла!.. А эти многорукие скачут мне навстречу с песнями и плясками, как дети, ей богу. Вот я в этих веселых аборигенов и выпускаю...То, что умеет выпускать используемый мною в данный момент смертоносный девайс. Сначала то есть стреляю, а потом думаю, а что это за каракатица тут так легко убивается. Nali, блин. Точно, Nali. И неизбежность — reload. Хочется ж выяснить, какого черта этот блаженный тут раскудахтался. Это ж Урыл, тут все важно...

3. Самый непонятный. Это, конечно, Загадочный Монах из Fallout 2. Идешь себе или едешь, как вдруг, невесть с какой

«Шизариум». Каждый второй — Цицерон. Первый соответственно я. Эти Цицероны в чем хочешь убедят. Ну психи...

Ох уж эти тетки. Вечно я из-за них страдаю. А уж когда колечки просто так раздают, я просто таю…

радости, возникает этот товарисч и ласково так сообщает, что, мол, ежели хочешь через мостик перейти-переехать, будь добер отвечать на иезуитские вопросы. А, может, я и не собирался через мостик. Фигу. Или мостик, или ничего. Настырный такой служитель культа. Ну и отвечаешь. А этот малахольный тут же начинает стучать по башке малоприятными предметами, то есть происходит качественный скачок из неигровых персонажей в самые настоящие монстры. Приходится его того, мочить.

Нет, ну некоторые исхитряются — иногда путем приложения мозга, иногда торной дорогой проб и релодов — ответить на вопрос удовлетворительно. Ну а я здравомыслящий человек, и карма у моего персонажа такая, как надо. Заколбасил, закусил огурчиком и далее в неведомое.

4. Самые развлекательные.
Это такие замечательные NPC из Half-Life. Там несколько видов, но я о тех болезных, которые лежат, стонут и рассказывают, где и в какой каморке нужно пимпочку дергать. Вот и бегаешь, ищешь каморку с пимпочкой, а на тебя с разных неприятных сторон сыплются громы и молнии, гибнешь, гибнешь, гибнешь, сильно на всех обижаешься, прибегаешь к «сусанину» и под его озабоченное лепетание основательно охаживаешь монтировкой. Чувство просто замечательное. Кровища во все стороны, лязг чугуниевый и бодяга про пимпочку, перемежаемая укоризненными замечаниями, что не надо, мол, монтировкой-то. Что свой, мол, советский. Убить его невозможно, не тот тип, но душу отвести… Прелесть, короче.

Я этого Онрыловского Нали три раза убивал. А что он тут бегает? Тут не положено.

5. Самая коварная.
У-у-у. Эта гадкая тетка из Darkstone. Вот ведь мымра. Ее, значица, освобождаешь от злыдней и супостатов, а она заявляет, что, мол, чувак, в натуре, дай мне эту штуку, которая вызывает телепорт. А я тебе ТАКОЕ… Типа все нормально будет! Только что не подмигивает, герла подземельная. Ну, ясное дело, сопли из носа шире Ангары, вручаешь ей под музыку Шульберта драгоценный свиточек и получаешь взамен веселенькое байкерское колечко с черепом. Тетка, прощально качнув ягодицами, исчезает в глубинах игрового пространства, ты с этим колечком, все довольны. И тут я его взял и надел. НУ НЕ БЫЛО У МЕНЯ ВОЗМОЖНОСТИ ЕГО ОПОЗНАТЬ! Кто ж знал, что оно не снимается. И кто мог предположить, что я в этом куске чугуния стану вполовину умный, слабый и больной. Вот и верь после этого женщинам.

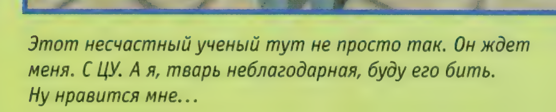
Ну Outcast! Во народ, убивать меня пришли. Хамы. Одно слово — хамы.

6. Самые двуличные.
О, это мои любимые. Они из Might & Magic 7. Они селяне и горожане Эратии. Почему двуличные? Вы что, не играли в MM7?

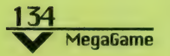
Нет, ну надо же догадаться, всех без исключения «неигроков» и «неигрулей» (это я NPC так обозвал) обрядить в одинаковые и очень даже (во втором случае, разумеется) симпатичные тела и лица. И вот подходишь к такой красавице, кликаешь на нее мышой для куртуазной беседы, вот тут вот в окошке слева и возникает ее истинное лицо. Ну прямо как в кино: «Она была кривая на один глаз, и над кроватью у нее висело чучело сушеного крокодила». Обратите внимание, не просто чучело крокодила, но СУШЕНОГО… Это до какой же степени извращенности можно довести окружающую действительность? Дэвушка, хочиш апэлсин?.. А нээту…

7. Самый нудный.
Это я про мужика в майке. Ну, того, который всю дорогу направляет несчастного десантника на завертывание рычажков и дерганье краников в Aliens vs Predator. Которому по определению хорошо. Который всегда в телевизоре и всегда относится к нашему герою с весьма душевным раздражением. Который сидит себе на одном месте, и никто его не ест. А меня ест. Жутким поедом меня хавают. Тремя видами чужих. Его бы хоть раз вывести на моциончик с личинками. С теми, которые маленькие и наглые. Или одного-единственного хищника к дядьке привести в подарочек. Тот этого быстренько из майки-то вытряхнет… Десантник может, конечно, расколбасить монитор с противной дядькиной репой, я всегда так и делаю, но что толку? Хочется вынести все эти заморочки с Чужими и Хищниками, вернуться к семье и детям, пригласить дядьку в гости и при всех его порешить. Из Смартгана. Резиновыми пулями. Чтобы долго…

8. Самый неблагодарный.
Несомненно, это тот самый зажиточный крестьянин из вторых «Аллодов», который просит



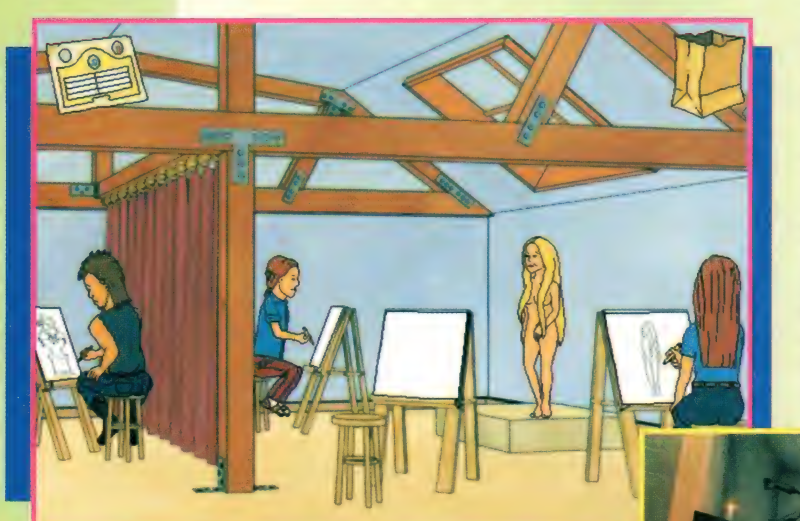
Этот несчастный ученый тут не просто так. Он ждет меня. С ЦУ. А я, тварь неблагодарная, буду его бить. Ну нравится мне…



расчистить проход через лес. Я двое суток реального времени потратил, терял виртуальных друзей и подруг, сейвился через каждые двенадцать секунд, отключил телефон и Internet, вдрызг разругался с любимой женой и забыл накормить рыб. Я победил. А этот бирюк нераскулаченный взял, да и снабдил меня... стыдно даже сказать. Да мне этих денег только на поручь и хватило. Не на самую хорошую притом. Не в деньгах счастье, а в их количестве. И в принципе, естественно. А мои принципы таковы — каждый труд должен быть оплачен по совести.

Хотя, может, так оно и было? Просто с совестью у кулака было туго?..

9. Самые корявые.
А это про население Lamentation Sword. Нет, ну я понимаю, деревни там у них. И жители в них. И, как в великой «Дьябле», стоят, как сироты. Но мне-то они зачем? Что они мне свои погремушки на продажу выставляют? У меня ж денег нет. Я ж новенький, нищий и... нет, не слепой. К сожалению, не слепой. А то бы мне эти бомжеватого вида поселяне были бы не так удивительны. Они же в каждой деревне одни и те же. А, может, они и есть те же? Деревень-то много, а жителей мало. Вот так и мигрируют, убогие, за моими героями верно потому, что больше торговать им не с кем. И поболтать тоже... А может, это настолько старый мир, что весь погряз в близкородственном скрещивании? Сплошной имбридинг? В общем — жуть.



Бивис с Батт-хедом просто образцы для подражания. Это если между ними и их окружением нет выбора. Если есть, лучше примеров не берите.

10. Самые дебилы.
Это окружение Бивиса и Батт-хеда из Beavis & Butt-head Do U. Ну, там куда не плюнь, точно в дебила попадешь. Это не призыв к действию, монитор-штука хорошая и полезная, не следует его часто мыть без надобности. А в заплеванный смотреть — себя не уважать. Мультик MTV'шный мне, честно говоря, не очень нравится, не «Симпсоны», чес-слово. Слишком много неприглядной человеческой сущности плавает на его поверхности. То, что обычно сокрыто. Интимно, так сказать. Ну мало ли о чем я там думал в пионерской юности...

Вслух же не говорил... И строил светлое будущее путем собирания макулатуры...

В мире Б. и Б. все далеко не так однозначно, как кажется на первый взгляд. Мое окрепшее с годами (местами) сознание отмечает очень занятный факт. Какими бы дебилами не выглядели Б. и Б., все их окружение совсем кретины, то есть СОВСЕМ. Несмотря на внешние различия и дифференцированные линии поведения. Так что наши птице-кулинарные герои — действительно образец «красоты и ума». Вот только закончится это прекрасное отрочество понятно чем. Дебильной зрелостью и дебильной старостью. В конце концов, бытие действительно определяет сознание, это еще Ломоносов говорил...

Вот делать человеку нечего. Монах же. Ну молился бы или там самобичевался. Так нет, все в викторины играется. Мочить!

11. Самые убедительные.
Не играл я в Sanitarium. Каюсь. Но из-за спины господина Резникова (квестолюба и ценителя кисломолочных напитков) подсмотрел, то есть довольно долго подсматривал. Прозорливость зама главного меня восхищает, я вот не умею так квестово мыслить. Склад ума у меня другой. По мне, так проще в случае каких непоняток разнести всю контору вдрызг и напополам, зачем запихивать расческу под тележное колесо и как потом всей этой штуковиной можно рыбу ловить, мне непонятно. Я даже в обожаемом мною Full Throttle один раз в солюшн заглянул (простите меня, Бен и лично мистер Лукас, я нечаянно). Ну, там, где надо было собачку в авторуинах погрести. Кстати, потом я ее выпустил... Так что с квестами у меня напряг.

Но Sanitarium мне понравился. Я долго могу смотреть, как в него играют. Это прогресс в некотором роде.

Так вот, в «Шизариум» (это наше, российское издание) есть такая замечательная хохма. Наш герой, совершенно без памяти, взял как-то раз да и очнулся в психушке, то есть это мы знаем, что герой в психушке, а герой вообще в дауне. Вот в этой психушке и есть те самые убедительные NPC. Беседуешь с ними, и сразу ясно, в этом заведении консенсусов не предусмотрено. И каждый «неигрок» абсолютно искренен и правдоподобен. Веришь им сразу. Раз говорят, что жучки уничтожат весь наш мир, значит, так оно и есть. Уничтожат, баги нехорошие. Уже начали...

Ну очень они убедительные...

А вот этого Нали я убить не смог. Хоть сгоряча и пытался. Но он же памятник...

Но в общем с NPC здорово. Пусть они и жрут ресурсы компьютерв, как Винни-Пух свинину, но, честное слово, приятно иногда пройтись в виртуальном пространстве, встретить его коренного обитателя, поболтать о том, о сем. Опять же прикупить или отобрать или подобрать что-нибудь полезное. Правда нам, россиянам, иногда удается проходить сложнейшие игрушки, вообще не прибегая к помощи этих творений. Все равно половина того, что они несут, не понята. Язык-то у них сами знаете, какой. Язык — он вообще штука такая, коварная. Ведь недаром говорят, что он де до Киева доведет. А зачем нам Киев в виртуале? Нам бы до Геймовера добраться... MG

...Так, давайте я для разнообразия займусь защитой кодов и солюшнов. А то вот уже несколько номеров ругаюсь на них, мол, в игры играть надо, а не проходить, и что коды портят впечатление от игры... Пора воздать должное и обосновать право этой рубрики на существование.

Итак, говорят: в игры играть надо (с ударением на слово «играть», если кто не понял), иначе лучше фильм посмотреть. Да, лучше фильм посмотреть: меньше времени на это уходит. Купил билет, пришел в кино, отсидел положенные два часа — и все, снова свободный человек. Здорово! А за игрушку как засядешь, так и все, потерян для мира на две недели. Так же нельзя, право дело! Зато если заранее затариться полным проходиловом, можно уложиться и в один день. И остальные тринадцать потратить на общественно-полезный труд! Например, сходить с друзьями в кабак. Или посмотреть тринадцать интересных фильмов. Или погулять по городу. Или съездить в дальнюю страну. Или, на худой конец, походить на работу. Все лучше, чем сидеть перед монитором и пытаться придумать, как с помощью зубной щетки, веревки и правой руки покойного терминатора спасти далекую планету Зумбакрякс-13 от нашествия гигантской саранчи-вонючки.

Посему мы тут заняты спасением вас, геймеров, от чумы геймерства. С помощью этого раздела нашего журнала вы быстренько разберетесь со всеми игрушками, убьете всех монстров, спасете человечество и нечеловечество и займетесь чем-нибудь значительно более умным и полезным!

Так что внимайте.

Иван Шаров

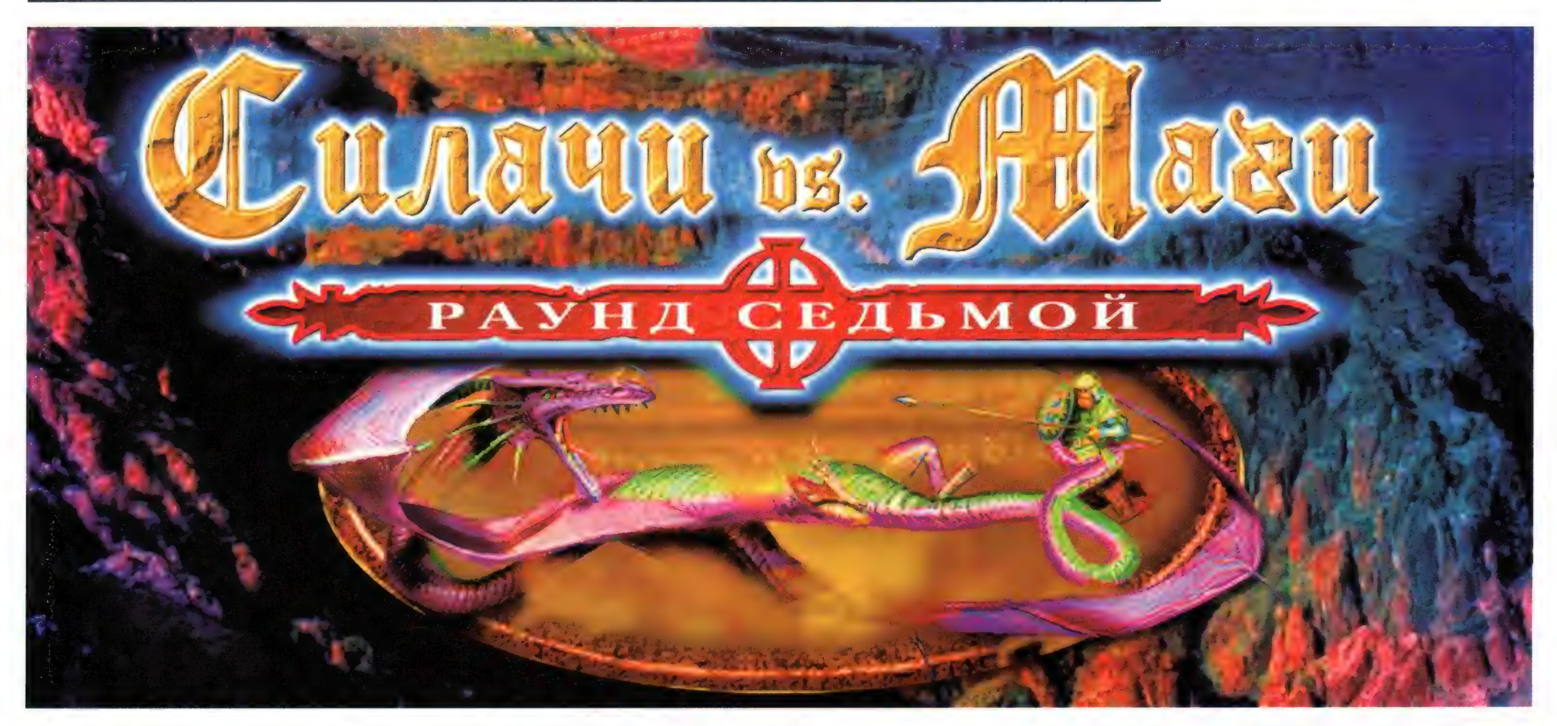
CHEATS

СТР. 158-161

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:

- Might and Magic VII
- Heavy Gear 2
- Jagged Alliance 2



Инструктаж для хороших и плохих героев

Святослав Торик aka Torick

Хоть седьмая часть эпоса про силу и магию и не дотягивает в чем-то до своей непосредственной предшественницы, все же играть в нее надо. Это приказ. А чтобы это сделать было проще, вот вам прохождение. Отметим, что рассматривается как способ пройти игру «по-светлому», так и «по-черному», а также ряд необязательных квестов. Внимайте.

Паспорт

Might and Magic VII

Жанр: RPG
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO
URL http://www.3do.com

Первая часть — квесты «для всех», вне зависимости от направленности в сторону Добра или Зла. Конечно, писать прохождение Изумрудного острова (разработчики, видать, решили почтить память Фрэнка Баума столь знакомым названием) было бы, прямо скажем, глупо, так как одолевается эта местность где-то за пару дней максимум. Но для полноты картины я все же привожу солюшн Emerald Island.

Первым делом идите налево, там будут тучи стрекоз. Проявите смелость и уничтожьте их всех. Откройте сундуки внутри хижины и прихватите бутылку и ракушку. Отправляйтесь к алхимику и купите красную ягоду (или поищите — в округе их полно валяется). Возьмите красную ягоду и, замешав ее в бутылке, создайте красную жидкость. Теперь пулей мчитесь в двухэтажный домик, что в деревне на побережье. Поговорите с обоими гражданами на все темы. Отдайте Маркэму бутылку и ракушку — ура, вы выполнили два первых квеста!

Идите далее по берегу до одинокого домика и пещеры Дракона. Подойдите к девушке и купите у нее ракушку, если не взяли ее в сундуке. В дом можно не заходить, а вот в пещеру — придется. В логове дракона подберите все, что можно, и выбегайте оттуда. Нужно взять как минимум щит и лук ваших соперников, попавшихся дракону на ужин, и отнести их лорду Маркэму (все тот же двухэтажный домик). Отнесли? Теперь можно на честно заработанную штуку обучить искусству владения луком двух-трех персонажей (если еще не умеют) или накупить пропусков в гильдии. В любом случае, постарайтесь оставить 500 монет — вам еще идти к таверне, где надо найти гуляющего барда э-э-э... женского пола. Купите у нее лютню и сдайте ее Маркэму. Отправляйтесь в заброшенный храм (такая огромная труба, из нее вода вытекает), там вы найдете шляпу (кстати, шляпу можно выменять на красную жидкость у незадачливых искателей приключений рядом с мостом снаружи) и паркетную плитку, если будете хорошо искать рядом со стражами. Сдайте набранное Маркэму — все, замок Harmondale ваш.

Подойдите к замку. Управляющий попросит избавиться от гоб-

Спеллы Светлых

Light Bolt

Normal: урон 1-4 x скилл. Андеды — x2. Expert/Master/ Grandmaster — более быстрое восстановление.

Destroy Undead

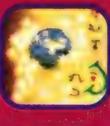
Normal: урон 1-16 x скилл. Андеды only. Expert/Master/ Grandmaster — более быстрое восстановление.

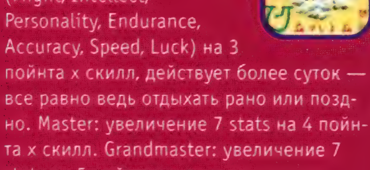
Dispel Magic

Normal: нейтрализация всех действующих заклинаний в поле зрения, быстрота восстановление x скилл. Expert/Master/ Grandmaster — более быстрое восстановление.

Paralyze

Normal: парализует существо, длится 3 минуты x скилл. Expert/Master/ Grandmaster — более быстрое восстановление.

Summon Elemental

Expert: вызов Lesser Light Elemental на протяжение 5 минут x скилл, максимальное количество элементалов — 1. Master: Light Elemental на протяжение 15 минут x скилл, максимальное количество элементалов — 3. Grandmaster: Larger Light Elemental на протяжение 15 минут x скилл, максимальное количество элементалов — 5.

Day of the Gods

Expert: увеличение 7 stats (Might, Intellect, Personality, Endurance, Accuracy, Speed, Luck) на 3 пойнта x скилл, действует более суток — все равно ведь отдыхать рано или поздно. Master: увеличение 7 stats на 4 пойнта x скилл. Grandmaster: увеличение 7 stats на 5 пойнтов x скилл.

Prismatic Light

Master: всем монстрам в поле зрения урон 25 + 1 x скилл, в помещении only. Grandmaster: более быстрое восстановление.

линов. Без проблем — прогуляйтесь по собственному замку, разгоните зеленых монстриков. Помимо квестовости, это полезно тем, что заодно и вещичек наберете и немного экспы на крысах заработаете. Как очистите замок — идите в таверну, ваш управляющий жутко обрадуется, но тут же разочарует: тронный зал завален камнями, а без тронного зала замок — не замок. Реально такую гигантскую работу могут проделать гномы, но они живут в подземном городе Stone City, что в Barrow Downs. Обойдите город (зайдите в таверну, церковь и пройдитесь по честным гражданам Хармондейла, не забыв заглянуть за горы на юге — вам дадут кучу квестов) и идите на восток, через ворота, затем на юг, в сторону укреплений.

Разгромив форт гоблинов, продолжайте путь, но по дороге сверните на запад на бездорожье и идите через мост в White Cliff Cave. В пещере идите вдоль левого края, но постарайтесь не попадаться на глаза местным Оози, если у вас нет хороших магов. Найдите останки невинно убиенного и подберите карты и свиток. Можете сходить в Хармондейл и получить экспу за выполненные квесты. Теперь продвигайтесь на юг до края карты — так вы попадете в Barrow Downs. Поднимитесь к Dwarven Barrows (решение квеста на промоушн Посвященного — Initiate из Монков — находится там в комнате №6, а Лампа, заказанная прокаженным в церкви Хармондейла, — в комнате №2). Выходите желательно там же, где входили.

Идите по мосту через реку, далее к винтовой дороге вверх, к другому мосту. Заходите в Stone City. Зайдите к королю гномов. Поговорите с ним о гномах, возьмите зелье. Где-то рядом с королем живет деятель, который дает квест на очищение подземелья от троглодитов. Можете взять на себя сие задание, но для этого придется спуститься вниз на лифте рядом с храмом и заняться уничтожением слепых бедолаг на свой страх и риск — уж больно их там много, даже для хорошо накачанных персонажей. Но основная ваша задача состоит в том, чтобы спасти окаменевших гномов в Red Dwarf Mines, что в Bracada Desert. Попасть туда можно, вернувшись в Harmondale, а оттуда в Steadwick, затем пешком, на повозке или морским путем можно добраться до пустыни. Другой вариант: пройти через весь Barrow Downs — в юго-западном направлении на карте есть прямая дорога в Бракаду, в северо-восточном — пресловутые шахты. Рекомендуется: идти через Стедвик, ибо пройти сквозь скопища привидений и горгулий практически не-

Квесты на промоушн

Archer

Master Archer.
Пойти прогуляться в Titan`s Stronghold, принести оттуда The Perfect Bow мужику, живущему в Хармондейле, на отшибе возле замка. Рекомендуется: использовать заклинание невидимости.

Warrior Mage (Light).
В Avlee живет один такой рейнджер-эльф, который дает веревку и квест на промоушен. Надо сходить в Red Dwarf Mines, съездить на второй этаж, затем подняться. По идее, с верхнего этажа лифт вызываеться не должен. Если так оно и есть, то все удалось.

Sniper (Dark).
Достаточно принести лук из Titan`s Stronghold. Так что здесь проблем нет.

Cleric

Priest.
Достать из пиратского убежища The Tidewater Caverns в Таталии карту Evermoon Island и отнести ее чувихе в Deyja Moore. Отныне по воскресеньям из Таталии будут ходить корабли на эти острова.

Light Priest (Light).
Раздолбать в кусочки алтарь Храма Луны (Evermoon Islands).

Dark Priest (Dark).
Раздолбать в камешки алтарь Храма Солнца (Evermoon Islands).

Druid

Great Druid.
Посетить три стоунхенджа в Avlee, Evernmoon Islands, Tatalia.

Arch Druid (Light).
В подземельях Найгона, перед выходом к минотаврам, есть пропасть, в которой еще взрываются молнии без повода. Вот там есть где-то череп Зоккара n-дцатого и его верный топорик. Топорик является реликвией, а череп - предметом вашего квеста. Нужно отнести его в Dwarven Barrows и захоронить в усыпальнице. Вернуться к друиду, живущему на берегу Tularean Forest.

Warlock (Dark).
Выкрасть яйцо Дракона из соответствующей пещеры. Пещера находится на севере Страны Гигантов (aka Eofol).

Knight

Cavalier.
Уничтожить всех привидений в Haunted House. В одной из комнат возле кровати есть почти невидимая кнопка. Она открывает путь в библиотеку. Вернуться в Стедвик.

Champion (Light).
Leda Rowen в Бракаде дает квест на Чемпиона. Нужно всего лишь выиграть пять битв на Арене на соответствующем уровне сложности. Рекомендуется: не ходить туда без 35 уровня. Попасть на Арену можно по воскресеньям из Harmondale.

Black Knight (Dark).
«Посетить» сокровищницу эльфийского короля в замке Navan, что в Tularean Forest.

Monk

Initiate.
Найти затерянную точку медитации в Dwarven Barrows (комната №6). Вернуться к мастеру в поселке на юге от Хармондейла.

Master (Light).
Сходить в Temple of Baa в Avlee и грохнуть High Priest of Baa. Нацепить его плащ на мага (по желанию). Вернуться к Бартоломью Хьюм в Хармондейле.

Ninja (Dark).
Взломать секретную мессагу. Принципы взлома можно обнаружить в одном из свитков, найденных во время путешествия по различным локациям. Открыв местонахождение жутко секретного The Tomb of Anshwar Nog'Nogoth, возвращайтесь в The Pit.

Paladin

Crusader.
Убить злобного-злобного дракона Wromthrax, живущего в своей злобной-злобной пещере в Таталии. После убийства возвращайтесь к Сэру Чарльзу, живущему в Стедвике.

Hero (Light).
В Deyja есть башня, называемая William`s Tower. Надо убить Вильяма и освободить луноликую Alice Hargreaves. После будете объясняться с тем же Сэром Чарльзом.

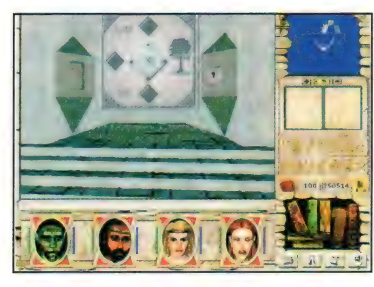
Villain (Dark).
Выкрасть красивую девушку, что живет в замке Steadwick, на самом верху. Вернуть в Deyja.

Ranger

Hunter.
Всего лишь дойти до короля фей и поговорить с ним.

Ranger Lord (Light).
Квест в квесте. В Bracada Desert живет в поселке посреди пустыни Lysander Sweet. Он дает задание поговорить с The Oldest Tree, что в Avlee. Поговорив с деревом, вы получаете задание достать сердце из Merchant`s Guild. Рекомендуется: использовать старый добрый проверенный способ с заклинанием невидимости. Когда отнесете сердце дереву и получите законную экспу, идите в Бракаду за промоушном.

Bounty Hunter (Dark).
Нужно наловить голов на десять тысяч золотых монеток. Для этого хотя бы раз в месяц заглядывайте в Town Hall каждого города и пытайтесь совместить себя с областью разведения указанных в списке Wanted монстров. Далее все просто. Сам промоутер живет в Tularean Forest.



возможно при низком уровне развития персонажей.

Прежде чем отправиться в Red Dwarf Mines, убедитесь, что у вас есть хотя бы оружие с дополнительным магическим уроном (например, Cold Damage 1-6) или в вашей партии состоит маг, владеющий одной из четырех сфер магии поражения (Огонь, Вода, Земля, Воздух) на должном уровне. Дело в том, что в пещере живут жутко злобные Oozy, которые физическим атакам не подвергаются: если вы и разрубите одну из них, то она просто склеится снова. Обойдите весь этаж, но на лифте не спускайтесь. Спасти нужно всех гномов на первом этаже. Выполнив задачу, идите обратно в Stone City, доложите о содеянном королю гномов. Возвращайтесь в родной замок и заходите в тронную залу — оказывается, вас хочет видеть сама Королева Екатерина и одновременно — король эльфов.

Теперь нагуляйте себе уровень эдак двадцатый да по первому апгрейду каждого персонажа (квесты на апгрейд — см. на врезках вокруг). Нагуляв, идите в Стедвик, разгромите бандитов в восточной части карты (у них там пещера есть), заберите кольцо (еще один квест из Хармондейла). Наконец-то вам предстоит первый выбор — помочь Королеве Эратии (Стедвик) либо Королю Эльфов (Tularean Forest). Первая попросит освободить разведчика из эльфийской тюрьмы, второй — найти карту Форта Riverstride в Стедвике. Рекомендуется: выбирать предложение королевы. С фортом все просто, а вот в хитроумно устроенной эльфийской пещере — не очень. Придется часто прыгать по столбам, а когда дело дойдет до пропасти, знайте: там аккурат посередине лежит невидимый мост. Нажав кнопку, вы активизируете телепорты, но только правый приведет вас к пленнику. Освободив разведчика, возвращайтесь старым путем (можно и через замок — но, надеюсь, вы помните тот народный анекдот? «Еда!» — сказала экспа; а экспы в эльфийском замке, поверьте, много). Вернувшись и сдав разведчика на руки ее величеству, на вашем счету вы обнаружите 5000 (снять или положить деньги на счет можно в любом уголке страны в банке).

После этого загляните в Tularean Forest и, получив извещение от Екатерины, выполните абсолютно пустяковый квест, состоящий в том, чтобы взять горн из сундука, стоящего возле Tularean Cave. Снова выбор: кому отдать — Королеве или Главному Эльфу. Рекомендуется: отдать артефакт ее величеству.

А вот теперь — главная фича игры: Выбор Судьи. Возвращайтесь в Хармондейл. Если не получите извещения — уйдите в другой регион и вернитесь назад. Если не помогло, накачайте героев на пару уровней (можно сделать это в Barrow Downs, выполнив пару квестов, либо в подземельях, ведущих в Nighon, в которые можно попасть из Stone City). В общем, когда получите извещение, пулей мчитесь в свой замок. Поговорите с обоими посланцами. Вот он —

Выбор. Надо привести судью из Бракады (дабы играть за Светлые Силы) либо другого из Deyja Moore (игра за Темные Силы). Рекомендуется: хорошенько подумать и проштудировать врезку на предмет заклинаний Света и Тьмы.

Прохождение за Светлые Силы

Отведя новоиспеченного судью, идите в Celesta. Попасть туда можно из Бракады. В пустыне надо лишь встать на самый левый телепорт, который перенесет вас к телепорту в Селесту. В райском поднебесье не расслабляйтесь, а топайте в замок Lambent — там вас уже заждались. Главный чувак из Светлых почему-то сомневается в ваших способностях и предлагает пройти Wall of Mist. А что — не пройдете, что ли? Читайте дальше — все узнаете.

Находится WoM в одном из тех заброшенных домишек, в которых дверь открывается и дает войти внутрь. Всего таких домов два, и найти нужный не составит труда. В сам Wall of Mist войти тоже легче легкого. А вот выйти... Прежде чем вы ринетесь внутрь, прочитайте правила обращения с телепортами и все три способа добычи ключей из всех трех телепортов соответственно. В правом портале необходимо заполнить четыре бассейна с водой, чтобы освободился пятый — в нем сундук с ключом. В среднем нужно упасть вниз, затем встать на платформу, которая поднимет вас наверх. Оттуда —

Квесты на промоушн

Sorcerer

Wizard.
Собрать голема из шести частей. Находятся они, согласно списку, в: Barrow Downs (на развилке у двух надземных мостов), Deyja (на севере), Avlee, tatalia (в обеих местностях - на островах), в самой Бракаде есть две головы: одна у подножия двух башен (кстати, те, кто живет в башнях наверху, дают Гранда на Merchant и Air). Голема по ходу дела нужно собирать — он будет торчать у вас в попутчиках, а вы просто кликайте на нем. Как только закончите, отправляйтесь в The School of Sorcery.

Archmage (Light).
Придется идти в ненавистный The Pit, оттуда налево, в The Breeding Zone, а там необходимо найти книгу Divine Intervention. Отнести ее все в ту же The School of Sorcery.

Lich (Dark).
Это посерьезнее. Нужно найти Soul Jars (из первого квеста за темных), раздать их каждому члену партии и пройти спецобряд в Пите.

Thief

Rogue.
Украсть вазу у старого доброго лорда Маркэма в его доме в Таталии. Рекомендуется: причем в последний раз, используйте невидимость! Вернуться надо к Биллу Ласкеру, что живет в канализации Стедвика.

Spy (Light).
Сходить в Deyja, зайти в Watchtower 6 левле, эдак, на 50-м, найти рычаг, нажать его. ВСЕ. В это «ВСЕ» укладывается двухдневная мочиловка личей и некромантов всех мастей и выполнение чертова квеста. О результате доложить все тому же Вильяму Ласкеру.

Assasin (Dark).
Замочить одну противную (на взгляд заказчика) девку, у которой необходимо забрать нож и доставить хозяину в The Pit.

МАГИЯ

Day of Protection

Master: кастуется Fire, Water, Air, Earth, Mind, Body Protection, Feather Fall и Wizard Eye, с силой в 4 пойнта х скилл. Grandmaster: сила в 5 пойнтов х скилл.

Hour of Power

Master: кастуется Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless с силой в 4 пойнта х скилл. Grandmaster: сила в 5 пойнтов х скилл.

Sunray

Master: урон 20 + (от 1 до 20) х скилл, на открытом воздухе only. Grandmaster: более быстрое восстановление.

Divine Intervention

Grandmaster: полностью излечивает группу до состояния Good, восстанавливает всю ману и здоровье. Старит кастующего на 10 лет.

Спеллы Темных

Reanimate

Normal: создает из трупа зомби, который получает 10 HP х скилл. Expert: 20 HP х скилл. Master: 30 HP х скилл. Grandmaster: 40 HP х скилл.

Toxic Cloud

Normal: урон 25 + (от 1 до 10) х скилл. Expert/Master/Grandmaster — более быстрое восстановление.

Vampiric Weapon

Normal: добавляет к оружию способность Vampiric, которая отнимает у врага жизни и передает их владельцу оружия, длительность 1 час х скилл. Expert/Master/Grandmaster: более быстрое восстановление.

Sacrifice

Master: принесение в жертву NPC — все равно что Divine Intervention для вашего мага, сильное понижение репутации. Grandmaster: более быстрое восстановление.

Магия

Shrinking Ray
Normal: уменьшает монстра, урон, наносимый им, уменьшается вдвое. Expert: наносимый урон уменьшается в три раза. Master: наносимый урон уменьшается в четыре раза. Grandmaster: все вышеперечисленное плюс уменьшается целая группа монстров.

Shrapmetal
Expert: маг кидает 5 кусков стали, каждый наносит урон 6 + (от 1 до 6) x скилл. Master: более быстрое восстановление, кидаются 7 кусков стали. Grandmaster: куда более быстрое восстановление, 9 кусков стали.

Control Undead
Expert: получение контроля над нежитью, длительность 3 минуты x скилл. Master: более быстрое восстановление, 5 минут x скилл. Grandmaster: еще более быстрое восстановление, контроль над нежитью абсолютен и бесконечен (пока не покинете карту).

Pain Reflection
Expert: любой монстр, атакующий вашего героя, получает точно такой же урон, что и наносимый им, длительность 5 минут x скилл. Master: действие на всю партию. Grandmaster: длительность 1 час + 15 минут x скилл.

Dragon Breath
Master: огненное дыхание, поражающее цель и всех, кто рядом с ней находится, урон (от 1 до 25) x скилл. Grandmaster: более быстрое восстановление.

Armageddon
Master: поражает всех существ на карте, включая вашу партию, урон 50 + 1 x скилл, применяется до трех раз в день на свежем воздухе only. Grandmaster: возможность применять заклинание четыре раза в день.

Souldrinker
Grandmaster: забирает энергию у видимых противников и равномерно раздает ее всем вашим героям, урон 25 + (от 1 до 8) x скилл.

Дополнительные (aka левые) квесты

Этого добра в M&M7, в принципе, полно, хотя в Might and Magic VI оно было сваяно с большим размахом (шестая часть вообще кажется больше седьмой раза в полтора). Квесты я представлю по регионам. Появляются они вне зависимости от посещаемости или alignment`a, так что в любой момент можно сходить в гости к очередному NPC за очередной экспой.

Хармондейл

Отнять кольцо Дарвика у бандитов в Стедвике. Надо просто пойти в Erathia и заглянуть в северо-восточную часть региона. Там поищите пещеру, в ней и лежит это кольцо.

Выяснить судьбу брата Дэррона, ушедшего в White Cliff Caves. Пещера находится в Хармондейле, а попасть в нее можно через мост на юге. В Caves идите по левому краю пещеры, наткнетесь на скелет, подбирайте все шмотки и идите сдавать квест.

Вернуть Lantern of Light из Dwarven Barrows. Я выше уже написал — лампа находится в комнате №2 одноименного помещения. Вернуть ее надо прокаженному (судя по его diseased-лицу) в церкви города.

Barrow Downs/Stone City

Возле тронного зала живет гном по имени Spark. Он предлагает вам ***очистить подземелья от злобных, хотя и слепых милашек троглодитов.*** Квест не сложный, только за некоторыми особями придется немного побегать.

Bracada Desert

Гари Зимм дает очень легкий квест — ***принести Season`s Stole из The Hall of The Pit.*** Коли горгулий не боитесь — добро пожаловать, вход найдете в Deyja, где-то на востоке.

Erathia (aka Steadwick)

Выиграть в карты по разу в каждой из тринадцати таверн и стать чемпионом Arcomage. Простенький квест, нужно только найти все тринадцать таверн и сыграть в них. Взамен квестодатель предоставит сундук с несколькими артефактами (точнее, реликвиями — это вещи, которые нельзя продать, зато можно одеть на себя, реликвии обладают фантастическими характеристиками).

Доставить письмо Лорду Маркэму. Возьмите письмо, идите в Таталию. Зайдите в дом Маркэма и отдайте ему письмо. Предварительно запаситесь в той же Эратии квестом на гусиное перо.

Квест на Parson`s Quill. Нужно взять у Маркэма гусиное перо и отнести его респонденту в Стедвике.

Nighon

Доставить из The Maze останки невинно убиенного Haldar`a Мазиму Даску в Найгоне. Параллельно не забудьте вытащить из Лабиринта одну из статуэток для соответствующего квеста.

The Tularean Forest

Доставить письмо королю The Hall Under The Hill, что в Avlee. Дабы попасть к королю, вам придется обойти внутри холла по кругу приземистую насыпь и найти ма-а-аленькую кнопку, дабы активизировать вход. Перед посещением не забудьте взять квест на дудочки фей.

Найти три статуэтки и расставить их по местам. Вот вам моя маленькая подсказка: статуя из The Maze должна стоять в Бракаде, другие две статуэтки берутся из храмов Луны и Солнца (на Evermoon Islands, карту которых можно найти на острове в Таталии), рыцарская отправляется в Avlee, ну а последняя — в Таталию.

Доставить дудочки фей Иоганну Керриду. Взять их нужно у короля The Hall Under The Hill, что в Avlee.

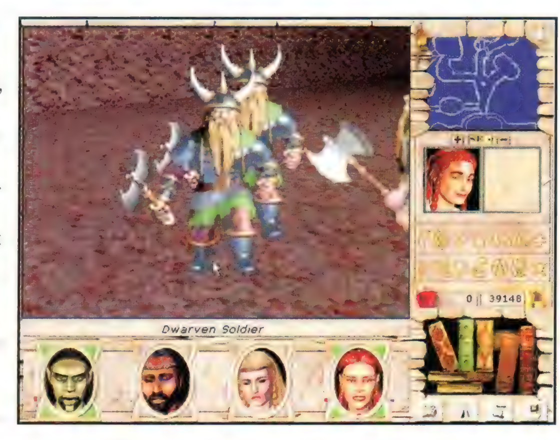
Tatalia

Доставить одному увлекающемуся специалисту три картины. Одна из них висит на стене в доме с привидениями, что в Barrow Downs, две других — в замке Екатерины (естественно, в закрытых областях — используйте невидимость либо пробивайтесь с боем). За доставку дают нехилое количество опыта.

в комнату, в углу — ящик с ключом. Дальше все проще: нужно в большом зале сбегать направо, нажать центральную кнопку, затем слетать в левый зал, нажать там среднюю кнопку и дернуть за рубильник. В полу откроется люк, в люке — сундук, в сундуке — каюк. Шучу, ключ там. Постарайтесь собрать все три.

Если силы на исходе (убивать никого нельзя — вот главная проблема), выбегайте к черту (тьфу, это ж Селеста, а не The Pit)! Короче, отправляйтесь лечиться, затем сдайте все три ключа одному из ваших персонажей. Вбегите в Wall of Mist, обегайте телепорты, подбегайте к столбам и кликайте на каждый, но только тем героем, у которого три ключа. В итоге откроется дверь — в ней куча хороших «полезняшек» и, главное, телепорт с выходом. Смело идите в замок Ламбент и получайте заслуженную награду — возможность использовать Light Magic (но Гранда получит лишь Light Priest) плюс возможность посетить некоторые, доселе скрытые части своего замка в Хармондейле.

После всех обследований идите в восточную часть Селесты и получайте вагон плюс маленькую тележку разновсяческих квестов от тамошних NPC, успешно скрывающихся за дверьми различных домиков типа бунгало. Найти некие Soul Jars (по идее, превращают сорсереров в личей — см. врезку) в замке Gloaming в The Pit — сложновато, ибо причиндалы сии лежат довольно далеко. Дело в том, что в замок попасть можно только через The Pit, а в этом самом Пите водятся личи и некроманты всех мастей в большом количестве. Было бы неплохо заглянуть туда левле на 40 (квесты за добрых, кстати, обязательны к выполнению, так что готовиться в любом случае придется). Потом вам нужно найти две половинки алтаря. Одна находится в The Light Temple, другая, соответственно, — в The Dark Temple. Но если в Светлом Храме найти половину относительно легко (только бродить долго придется), то в Темном надо будет найти алтарь (внушительного размера). Коли Perception у вас на уровне — то вы и сами



увидите красную доску под алтарем. В противном случае зайдите за алтарь и понажимайте кнопку Use.

Еще один квест предполагает убийство Вампира из винного погреба, что в Таталии. Естественно, срочным поездом (Beacon`ом, Town Portal`ом, повозкой) отправляйтесь в указанную область, кастуйте Protection from Magic (Королевы Мертвых обожают использовать магию немедленной смерти, как и минотавры) и идите на праведную охоту за вампирами и некромантами. После выполнения всех этих утомительных заданий предстоит одно более интересное — сгонять в The Pit и прикончить чувака по имени Tolberti. Живет он в левой от входа части, в одном из домиков. Кастуйте Protection from Magic — Толберти обожает Eradicate!!!

Забив гада, заберите бластер и мчитесь на всех парах в богоугодную Селесту. Сдайте отчет о проделанной работе Самому и получайте предпоследнюю миссию: пробраться в поселение Devil`ов под кодовым названием Colony Zod и уничтожить главного вражеского командира под не менее кодовым названием Xenofex. Проблема одна — вход в колонию находится в Eofol (aka Land of Giants), попасть в которую можно лишь через туннели Nighon. Будете пытаться — берегитесь глаз и Minotaur Lords. По ходу продвижения в гнезде Devil можно ненароком спасти Роланда (брат милашки Арчи, да еще и муж Екатерины). Но в итоге все равно пришить командира девилов надо. Ибо только тогда вы получите завершающее ваши славные подвиги задание.

Финальное задание: пробраться на корабль пришельцев (у него на борту еще написано английскими

буковками: «Lincoln») и выкрасть самую вредную фенечку, без которой пришельцы не смогут улететь в другие миры. «Вредную фенечку» надежно охраняют андроиды трех мастей. Причем уничтожаются они ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО лазерным оружием. Рекомендуется: все очки, полученные за квест на убийство командира и спасение Роланда, потратить на повышение навыка именно лазерного оружия — в конце игры вам даже магия не поможет.

Вернемся к квесту: попасть на затонувший шаттл можно лишь через Tularean Forest, где нужно перед входом в воду надеть гидрокостюмы. Для этого придется снять все фенечки, собираемые долгим и упорным трудом. Как только найдете кристалл управления, скорее хватайте его и в последний за игру раз летите (можно Town Portal`ом) в Селесту. Смотрите мультик и — знатоки английского, превосходно понимающие разговорную речь — не забудьте закрыть рот после финальной фразы.

Прохождение за плохих

Ну, раз уж выбрали покровительство Арчибальда — то и получайте по заслугам соответственно. Во-первых, готовьтесь к сражению с ангелами в Селесте, во-вторых, будьте уверены — у вас Dark Magic, самый мощный ресурс во всей Might and Magic VII. Итак, первым делом идите в восточную часть The Pit. Там имеются четыре советника, каждый из которых будет рад подкинуть вам по квесту-другому. Первое — это квест на Soul Jars, они нужны для обряда превращения в Личей (кстати, вашему сорсереру это тоже нужно). Искомое находится глубоко в подземельях Thunderfist Mountain. Второе — это залезть в Clanker`s Laboratory, что в Tularean Forest (рядом с The Oldest Tree), и отключить систему защиты. Третье по счету задание состоит в том, чтобы достать две половинки алтаря из Светлого и Темного Храмов — абсолютно идентичен квесту из Селесты, только босс другой.

Четвертый квест дадут лишь после выполнения первых трех. Кто читал прохождение за Светлые силы, видел задание убить Толберти. Так вот, играя за Темных, Толберти сам дает задание убить Robert the Wise! Такая вот у них неприязнь, стремление к убийству. Замочить «светлягу» очень сложно, не забывайте про Protection from Magic. После выполнения и этой задачи Толберти даст направление к самому Арчибальду. Дальше действие развивается по накатанному сценарию — убийство Xenofex`а, Линкольн, контрольный куб. Вот только заставка другая... **Да здравствуют лорды Свободного Хармондейла! Ура! Ура! Ура!**

СОВЕТЫ

Концепция хождения в Dvarven Barrows довольно проста — в тех местах, где есть выход наружу, находиться скважина для ключа. Каждый ключ — именно в той области, где имеется отверстие, в сундуке в полном диночестве. Как найдете ключ — выбирайтесь, делать вам там больше нечего. Открыв панель, вы сможете определить, в какую комнату какой рубильник ведет. Верхнее положение — в номер, обозначенный в верхнем углу панели, нижнее — в номер в нижнем углу.

Аркомейдж — это такой карточный рулез, пародия на MtG. Концепция проста: необходимо либо построить башню, достигающую указанного в правилах (у каждой таверны свое) предела, либо набрать ресурсов до уровня, указанного в тех же правилах, ну или просто замочить к такой-то матери вражескую башню.

Ну, если внапряг самим думать, вот вам несколько полезных советов:

1. Тратьте поменьше бриллиантов. Когда к вам попадет Dragon Heart или там Eye, а вам нечем заплатить — это будет, скажем, не очень хорошо. Особенно если вам этих десятков как раз не хватало до полной башни...

2. Не мучайтесь с вражьей башней. Имеется только пара таверн, где есть в начальных условиях совсем мизерная башня. Тогда можно бросить все силы на целенаправленное уничтожение вражеского тауэра. В остальных же случаях следует сконцентрироваться на сотворении башни.

3. Целых два раз я выигрывал бой за счет ухода в глухую оборону и накапливания определенного ресурса, ибо это один из вариантов победы. Если у вас не очень получается с деструкцией магической башни, то лучше займитесь накоплением чего-нибудь, что не сильно используется в обороне — Зверей, например. Кстати, слабо побить мой личный рекорд — 16 единиц зеленых за ход?

4. Скидывайте те карты, которые не нужны вам в зависимости от стратегии. Если вы по уши заняты возведением башни, то вам следует отдать карты типа -1 Quarry или -10 Wall. Не забывайте и про последовательность: «карты на обмен» — «карты на непропускание хода» — «главный козырь хода».

Вы хотели party? Монк, Монк, Сорсерер, Клерик. Все. Первые два со своим Грандовым бодибилдингом будут сносить врагов на раз, надо только обеспечивать монахам должную защиту от вражеских магических посягательств. Ну, а чем грозит Грандовый Water с его Lloyd`s Beacon, я уж не говорю. Фанаты MM6 его помнят, а новички должны обязательно узнать...

Jagged Alliance 2, «Агония власти»

Арулько через прорезь прицела

Кирилл Алехин ака Maza

(как правильно совершать похождения во Имя Справедливости)

«И все-таки все-таки вышел! Долгожданный, но уже почти забытый. Желанный, но так задержавшийся... Плевать на очевидные проблемы с выпуском, преследовавшие Его в течение полутора лет. Sirtech умер, но все же доделал то, что обещал. Доделал то, что оккупирует (я верю!) вершины хит-парадов минимум на квартал. А может и больше. И наверняка станет Игрой Года. По крайней мере лично я буду выгрызать Ему это звание всеми шестьюдесятью четырьмя зубами в обоих рядах...»

Паспорт

Jagged Alliance 2: Агония власти

Жанр: внебрачное дитя X-com'a
Разработчик:
URL http://www.sir-tech.com
Sirtech
URL http://www.buka.ru
Издатель: «Бука»
Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 8x

Впрочем, восторги и счастливые сопли — удел ревью. К настоящему моменту все прогрессивное человечество (не поверите — даже американцы!) успело купить, проинсталлить и пройти второй Jagged Alliance минимум один раз. Я — три. Кто-то заметно больше.

Но это только кажется, что писать солюшн по такой игре окажется трудно... JA2 — настоящий мир, прощупать все уголки которого в одиночку (без активных ночевок на фанатских форумах) практически невозможно. Так что именно вам, не приобщившимся, эта статья и посвящается.

Но заблаговременно предупреждаю, что этот солюшн НЕ претендует на полноту и объективность. То бишь если вы, товарисч Наполеон, вдруг случайно (ну, бывает...) наткнетесь на новую выигрышную тактику, комбинацию предметов или еще какую-нибудь пакость, то... Все в порядке. В Jagged Alliance 2 каждый вырабатывает свои методы борьбы за денежное пособие. Я всего лишь описываю те, что полюбились мне. И не только мне. Ну-с... Поехали?

Особенности интерфейса и руководства

Сохраняйся, сохраняйся...
(c) by геймер на фильме ужасов

Про сюжет молчу. Он непринципиален и уже должен быть вам знаком из заставки или, на худой конец, из ревью. Не вдаваясь в частности, концентрируемся на главном: вам предстоит освободить (точнее перепоработить) небольшую бананово-экваториальную республику Арулько и шлепнуть нынешнюю диктаторшу — злодейку Дэйдрану. Все. Выбор методов на вашей совести.

А вот про управление молчать не могу, оно действительно сложное и (местами) отнюдь не интуитивное. Пусть из горячих клавиш требуется только Alt+s и Alt+l (быстрое сохранение и загрузка соответственно), но вот тонкостей, к примеру управления наемниками на карте, просто очень много. Так что, дабы мне не приходилось отвечать на вопросы типа «Как тренировать ополчение в городе?» или «Как же воспользоваться туалетной бумагой?», перед началом игры настоятельно рекомендую ознакомиться с отличнейшим мануалом, лежащим в формате .PDF в директории с игрой.

Если же вы его там не нашли — расстраивайтесь. Потому что у вас откровенно пиратская версия. А этот солюшн (Внимание! Важно!) написан исключительно для официальной, локализованной версии. И вовсе не потому, что мы продались «Буке». А потому что играть в русскоговорящий «Альянс» (если, конечно, не обращать внимание на гомосексуальные нотки, проскакивающие иногда в голосах наемников) действительно интереснее.

Генерация чада

Красота — дело техники!
(c) by Квазимодо

Первое более или менее разумное действие после просмотра не очень-то и качественно слепленного интро — вовсе не высадка наемников в опопсевшем и густо поросшем пальмами аналоге Нормандии. Сначала мы делаем Себя. Нет, наличие в игре вашего оцифрованного аналога отнюдь не обязательно. Можно сразу залезть на сайт A.I.M., нанять максимально дешевых ублюдков и приступать к желанной высадке. Но... Чем плохо иметь родного и весьма крутого (впрочем, как сгенерите) солдатика, ко всему прочему работающего абсолютно бесплатно? Так что вопрос «быть или не быть» даже не обсуждается. Мысленно прощаемся с $3000 и, предварительно громко и с выражением зачитав пришедшее в комплекте с прочим спамом письмецо, лезем на сайт «Псих Про Инк.» (отличное название, не находите?), вводим код XEP624 или 90210 (второго ни в каком мануале не найдете — введя этот код, вы начнете новую игру с тем же персонажем, что и прошлую, если, конечно, была прошлая...) и...

Сначала у меня получился псих. Полный. Регулярно стрелял очередями, дергался при виде более чем трех противников одновременно... Отличный парень, скажу я вам! Но Себя можно сделать лучше. Намного лучше.

Первым делом вам предложат анкетирование из 16 довольно прикольных вопросов, на которые так и тянет ответить так же прикольно... Не смейте. Анкетирование определяет не только ваш характер, но способности, склонности, бонусы и т. п. Дело важное и нужное, так что относитесь к этому внимательнее.

Табличка простая, но полезная: по вертикали — номер вопроса, по горизонтали — номер ответа, а на пересечениях — навыки (выделены желтым цветом) и черты характера (красным и зеленым), которые вы можете получить в результате тестирования. Главное — не стать шизофреником. Серьезно. Будете стрелять

	1	2	3	4	5	6
1	Восточные единоборства	Одиночка	Совместная работа	Отмычки	Метание	Оптимизм
2	Обучение	Скрытность	Шизофрения	Дружелюбие		
3	Отмычки	Заносчивость	Скрытность	Нормальный характер		
4	Автоматическое оружие	Дружелюбие	Нормальный характер	Недружелюбие	Одиночка	
5	Трусость		Агрессивность			
6	Трусость	Ночные операции				
7	Электроника	Ножи	Ночные операции			
8	Проворность		Оптимизм	Шизофрения		
9		Пессимизм	Пессимизм			
10		Пессимизм	Недружелюбие			
11		Обучение	Агрессивность	Нормальный характер		
12	Восточные единоборства	Ножи		Автоматическое оружие	Совместная работа	Электроника
13		Нормальный характер	Нормальный характер			
14		Нормальный характер				
15	Метание	Проворность	Заносчивость			

очередями и вести себя несообразно ситуации...

Из всех выбранных при анкетировании навыков случайными оказываются только два. Если выбран единственный навык, персонаж получает звание эксперта в нем, если только это не «электроника» или «проворность» — в этих случаях, как говорится, увы...

Соответственно, если ваша меткость равна 0 (что маловероятно), навык «автоматическое оружие» вам получить не удастся. То же верно и для «связки» механика-электроника, так что планируйте заранее.

Характер влияет на поведение вашего героя, его контактность с окружающими, озвучку, а человечек с чертой «одиночка» ко всему прочему получает 10 дополнительных очков при балансировке параметров (см. ниже).

Вообще, крайне рекомендуется получить того самого «одиночку» и «ночные операции» и «автоматическое оружие» в качестве навыков. Скользящие в ночи ребята с Узи и глушителями это... Впрочем, про тактику — после. Пока же продолжаем создавать персонаж.

После анкетирования начинается типичная «рыпыга» — вам предложат сбалансировать на свой вкус все характеристики вашего мерка. Со временем они будут расти, но начальные — самые важные, поскольку они определяют потенциальную специализацию и склонности героя. Но прежде чем приступать, рекомендую ознакомиться с тем, за что же каждый «параметр» отвечает.

Здоровье — это здоровье. И ничего больше. Достигшее нуля означает конец для персонажа. Нормальное (около 70) здоровье необходимо всем и каждому, не скупитесь.

Подвижность отвечает за количество action point'ов (AP) ва-

Советы

Команда

Потому что мы — банда!
(c) by самизнаетекто

Один в поле не воин, поэтому начинаем разбираться с командой. В Игре всего три способа добыть попутчиков: A.I.M., M.E.R.C. и жизнь. Причем первые два — виртуальные конторы по найму солдат удачи, которые можно найти по линкам в вашем броузере (виртуальном, а IE...).
A.I.M. предоставляет около 100 наемников, разнящихся по цене и качеству. В общем, нормальный магазин. Поскольку компания с претензиями, за каждого арпеха (арульского пехотинца), помимо гонорара, придется заплатить еще и страховку, которую в случае нехорошего исхода никто не вернет... Бардак, короче. Зато товар встречается действительно элитный. Хотя не вижу смысла описывать каждого наемника в отдельности, поскольку на «ценниках» написаны исчерпывающие характеристики.

M.E.R.C. — компания помельче и потому без особых претензий. Никаких страховок и умопомрачительных гонораров. Средняя стоимость — 400-900 баказоидов в день... С другой стороны, предоставляемые в возмездное пользование солдатики тоже особо не блещут, и элитного спецназа здесь не найти. А вот среднего пошиба механика или тренера для ополчения в городах — всегда пжалста. Увы, компания проявляется в вашем почтовом ящике лишь через несколько дней после начала боевых действий, так что сколотить дешевую и эффективную команду сразу не получится. А хотелось бы.

Ну а жизненные способы добыть солдат см. в нижеследующей краткой проходиловке, должно пригодиться. Намного интереснее не ГДЕ добыть солдат, а ЧТО они собой представляют. Слащавую песенку «каждый арпех — личность» я уже пел. Но вот про то, как это влияет на игру, молчал до упора.

Итак:

- Каждый наемник имеет свои симпатии и антипатии. Потрошитель тает при виде Тени и хватается за нож в присутствии Рикошета. Иван обожает работать с племянничком Игорем. И так далее... По сети и журналам гуляют огромные сводные таблицы взаимоотношений солдат, но, увы,

СОВЕТЫ

полной и точной пока не существует. Однако присутствие несимпатичных друг другу людей приводит не только к словесным баталиям (ах, вы бы видели, какие яркие возникают диалоги!), но и к уходу оскорбленного человечка. Или даже к междоусобице в самый неподходящий... Короче, бардак. Так что при первых признаках антипатии — лучше гоните неугодного обратно в каталог сайта. Дешевле отделаетесь.

- По мере роста опыта удачеискатель обязательно попросит большую сумму. Как правило, к наемнику уже привыкаешь и оплачиваешь запрошенное, но иногда они СЛИШКОМ борзеют. Особенно это чувствуется на hard'е, когда доходы и расходы очень ограниченны...

- Желанного и давно облюбованного солдата может даже не оказаться на складе, то бишь в наличии. Ушел на фронт... просто ушел... или еще проще — умер... Кстати, если вы меняете наемничков как перчатки, отправляя устаревших обратно в цинковом гробу, многие (очень многие) могут отказаться с вами сотрудничать. Солидарность, блин.

На самом деле узкая специализация наемников (увы, универсалов нет...) чувствуется еще на стадии сравнения характеристик и спецумений, которыми sir-tech их тоже не обделил. Тень со своим уникальным навыком к маскировке, благодаря которому она всегда на 100% закамуфлирована, идеально подходит для ночных операций — прямо-таки идеальный напарник. Или симпатичная девушка с все еще модным именем Моника (не Левински, Зондергаад), которой прямо-таки на роду написано тренировать ополчение (навык «эксперт в обучении»!) и своим же ученикам помогать отстреливаться от наседающих оппонентов (снайпер... просто снайпер...). Семью словами, все подарки хороши, выбирай себе на вкус. Совсем другой вопрос — сколько таких «подарков» вам понадобится в компанию. Это зависит от кредитоспособности (при любой тактике начальных 32 000 хватит только на пару хороших парней или нескольких совсем не хороших), стиля игры (по старой фаляутной памяти лично мне очень нравится проходить игру в одиночку) и кучи других столь же субъективных аспектов.

Максимальное количество наемников в группе — шесть (в игре 0–18), поэтому

- Джип «Хаммер» в момент покупки. В любом состоянии выглядит презентабельно и стоит своих 10 к...

шего героя на поле боя. На скорость (скорость передвижения зависит не только от нее, но также и от опыта, ловкости и проч.) влияет очень здорово. Но (даже не надейтесь!) высокая подвижность не означает, что вы будете быстрее стрелять. Просто человечек с маленькой... этой самой... затратит на выстрел большее количество AP, чем крутой (пальцы, пальцы...) подвижный наемник. Скорость вылета пули от ловкости пальцев не зависит... От подвижности зависит реакция. Зачем вам реакция? Перехватывать вражеские ходы... А зачем перехватывать ходы? Ну не задавайте глупых вопросов... Чтобы выжить, естественно.

Высокая подвижность жизненно необходима снайперам, саботерам (это те, которые приходят, быстро гадят и уходят) и прочему диверсионному люду. Но в любом случае желательно выставить этот параметр минимум на уровне 70. Пригодится.

Ловкость тоже отвечает за количество AP. А также за умение владеть холодным (и не только) оружием, бесшумность передвижения вашего персонажа и проч. И проч. И проч. С точки зрения важности аналогична подвижности. НАДО! И чем больше, тем лучше...

Сила позволяет сильнее бить, больше носить и быстрее выносить двери ломиком. Если честно, особо часто махать руками вам не придется. На двери есть отмычки. А носить... Ну сколько надо солдату удачи в джунглях? Автомат с парой обойм, связка гранат, бронежилет и фляжка со спиртом... И потом, вы всегда сможете нанять солдата-«носильщика». Так что в случае с силой можете немного пожадничать. 65–70 — самое оно.

Мудрость влияет на интеллект. Хотя тут можно немного поспорить. Но это в жизни, в игре же от мудрости зависит способность к обучению (будучи шибко мудрым, вы быстро прокачаете самые частоиспользуемые параметры, например меткость), способность работать с механизмами и т. д. и т. п. Если баклан и тормоз наступят на мину, последует взрыв. Если же мудрец — предупреждение и предложение поставить флажок, дабы никто случайно не наступил. И все же на мудрости часто экономят. А по-моему, зря.

От **Лидерства** зависят ваши отношения с многочисленными NPC, способность убеждать и тренировать ополчение в городах. Прокачивается очень быстро, достаточно поставить наемника с небольшим лидерством «строгать ментов» в одном из поселений Арулько и... Короче, минимальное начальное значение параметра — 35. Больше и не надо.

Медицина — это шустрость обращения с аптечкой. И все. Уметь перевязать себя или товарища на поле брани просто НЕОБХОДИМО, но для этого начальных 35 очков вполне хватает... Жадничайте на здоровье. А если вдруг что, в Арулько есть госпиталь, так что беспокоиться не о чем.

Что зависит от уровня владения **Взрывчаткой**, догадаться не трудно. TNT. Гранаты. Миномет. Разминирование ловушек... Тут можно смело поставить на 0, поскольку профессионалов взрывников в Арулько хватает, незачем перегружать своего персонажа излишними умениями. Но это весьма спорная точка зрения. Вдруг вы жить не можете без динамита?

Механика поможет починить, сварганить из двух малонужных предметов необходимейший апгрейд к винтовке и т. п. Хотя бы минимальные навыки быть должны. Их и ставьте.

Меткость позволяет вам реже мазать. И соответственно дольше жить. Но в JA не все так просто: вероятность точного попадания зависит также и от состояния оружия, положения наемника (лежа\сидя\стоя — стоя попасть труднее всего), времени суток (естественно), наличия спецприспособлений типа лазерного или оптического прицела и кучи других сиюминутных параметров. Первый выстрел в противника — пристрелочный даже тогда, когда он летальный. На второй затрачивается намного меньшее количество

Идеальная экипировка и состав команды

- У всех бойцов: очки ночного видения, противогазы, у одного — охапка солнечных очков, которые он раздает по мере надобности. На теле — броня «Спектра», обработанная как минимум составом-18. Достаточное количество маскировочных наборов.

- Бойцы-диверсанты. Лезут на рожон и принимают огонь на себя. Критичные параметры — ловкость и подвижность. При себе: дымовая и отравляющая гранаты, кусачки для проволоки для прорыва, MP5K или МЭК-10 с глушителем для начала боя, винтовка FN-FAL или C7 с лазерной подсветкой и подствольным гранатометом для мяса. Костяк вашей партизанской группы. Эти ребята и в опыте быстро растут, и характеристики резвее других прокачивают. Если выживают... Поэтому одному необходимо выдать аптечку, причем он должон уметь ею пользоваться. Потому что так надо.

- Снайпер и есть снайпер. В руке — Драгунов с оптикой (M24 не проходит из за непомерной стоимости AP за выстрел и малого количества патронов) или Steyr\FN-Fal с удлиненным стволом. Лежит и никого даже пальцем не трогает. Стальные плюхи в голову — не в счет...

- Подрывник. Бегает отнюдь не с динамитом, а с минометом и\или парой LAW. Для него критична не меткость, а сила. Вешает издали, лучше — с крыши. Но качественно и надолго... На штурм Медуны без него+5 мин в запасе лучше не идти — там танки. Без комментариев.

- Ремонтник\тренер в бою вообще не участвует, ни за что и никогда. Чинит оружие, сидя в хорошо укрепленном районе. Причем укрепляет его сам. Такому нужны соответственно развитая механика, лидерство и ящик с инструментами. Остальное подождет...

AP, и он получается точнее, при условии, что ни вы, ни оппонент не меняли позы (как же пошло звучит!) и месторасположения, и наемник продолжает огонь из того же оружия. Вот такие вот тонкости... В принципе, меткость очень быстро растет, и сначала можно ставить «снайперизм» не больше 70. Но в этом случае первые несколько дней будет трудно. Вам выбирать.

Помимо этих характеристик, любой персонаж имеет еще три «плавающих» параметра: энергию, опыт и мораль.

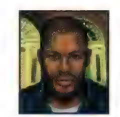
Энергия — это жизненные силы. Усталость. Да что угодно. Синенький столбик энергии расходуется и на передвижения между секторами, и на беготню внутри них. Чем больше синий столбик энергии, тем больше AP вы получите в очередной ход. При малом количестве снижается меткость, подвижность, реакция. По достижении нуля переутомленный персонаж падает без сознания и лежит, пока столбик немного не восстановится...

Больше всего энергию «жрут» кулачные бои (более 30% за удар!), пулевые ранения (даже если вас всего лишь задело и вы не потеряли ни одного хитпойнта, столбик заметно уменьшится, а уж при длительной перестрелке... или после удачной очереди или залпа дробовика...), силовые упражнения (переноска больших тяжестей, злоупотребление ломиком и т. п.) и бег. Восстанавливается же энергия сама собой. За что ей огромное спасибо.

Мораль — зелененький столбик рядышком с энергией. Ну тянет их на столбики... Растет по мере укокошивания недругов, падает по мере заколбасивания недругами наших... Все просто. При маленькой морали наемник вполне может струхнуть, убежать, а то и уволиться. Так что больше мяса, и все будут довольны.

А **Опыт** (или уровень) растет с... опытом. Чем больше опыт, тем быстрее движется персонаж (парадоксально, но факт: солдат первого уровня затрачивает на преодоление десяти клеток заметно больше AP, чем солдат седьмого), чаще обнаруживает ловушки, лучше маскируется и с большей вероятностью перехватывает ходы супротивника. У наемников вместе с опытом растет еще и величина запрашиваемого гонорара. Так что не все коту масленица, есть и отрицательные стороны...

Но вернемся к генерации персонажа. После балансировки характеристик вас пару раз спросят, уверены ли вы в выборе, и останется самая малость — подобрать лицо и голос. Вояки с силой больше либо равной 75, обладающие вот такими вот смазливыми мордашками (картинки), бонус «восточные единоборства» получить не смогут. И не надейтесь.



Города и все такое...

Мой адрес — не дом и не улица! (c) by Робинзон Крузо

Немного (как получится) про немногочисленные затерянные в джунглях поселки с гордым названием «Города». Всего их в Арулько восемь, и именно за них, а отнюдь не за независимость, будет вестись борьба.

Ценного в них масса. Главное, города — основной источник дохода. В Арулько есть четыре действующих серебряных шахты, захватив которые, вы обеспечите себе безбедное существование на протяжении всей игры. Но не все в этом мире так просто — доход шахт не постоянен и зависит исключительно от лояльности в... этих самых городах, то есть халявы не будет. После захвата города вам необходимо сразу же начинать работать на публику, поднимая лояльность до невиданных прежде высот... Для начала необходимо натренировать представителей своих интересов в данном конкретном поселении, которые будут ублажать местных жителей и культурно общаться с представителями чужих интересов, заглянувшими на огонек. Правда, это получится, только если лояльность к вам уже перевалила за 20%... Для тренировки в режиме карты щелкните на описании занятий наемника с характеристикой «лидерство» поболе и предложите сделать «ополч.». $750, полдня — и ваш оплот из дюжины ментов-новобранцев готов. Чем больше ментов в городе, тем меньше недовольного населения. Чем меньше такового, тем прибыльнее шахта... Все просто.

Разумеется, не стоит останавливаться на достигнутом и стоит вложить еще порядка $1,5к, превратив зеленых ополченцев (в переносном смысле) в Голубых (в прямом смысле). Они лучше отбиваются от атак наседающих войск Дэйдраны и имеют неплохие шансы превратиться даже в Темно-Голубых... А это уже такие извращенцы, что просто страшно становится.

Но высокой лояльности одними силовыми методами не добиться. После полного завоевания села и набивания оного ополченцами и ополченками до уровня сельди в среднестатистической бочке необходимо: а) очистить окрестности от патрулей противника, б) выполнить все квесты и в) не останавливаться на достигнутом и воевать, воевать, воевать... Про ваши освобожденческие похождения каким-то невероятным образом практически сразу узнают все, и лояльность в городах немного, но повышается.

А вот снижается она намного быстрее и проще. Достаточно убить пару местных, проиграть

Сержантские советы

В игре можно комбинировать предметы, апгрейдя оружие или.... В общем, дело обстоит так:

Соединив алюминиевую трубку с пружиной, получим возвратный болт, установка коего на ствол уменьшит на 1–2 AP время, затрачиваемое на выстрел.

Советы

многие голосят: «Нам предложено шесть, так что давайте использовать возможности игры на полную катушку». Реально в бою (особенно, ночном) достаточно двух-трех хорошо натренированных и экипированных солдат, и еще пара человеков используются в тылу на подсобных работах... Темное это дело, количество наемников. Тут однозначно правильного совета не дашь. И все-таки сначала настоятельно рекомендуется взять недорогого, очень эффективного и быстро обучающегося матершинника Игоря Долвича или любителя ночных операций Рысь. Может, это не лучший вариант, но любого из них достаточно, чтобы вдвоем пройти ВСЮ игру. А это уже хоть что-то да значит...

Оружие, броня и прочие вещдоки

Не так страшен Карлсон, как его пропеллер (c) by Фрекен Бок

Треть... Нет, половина удовольствия от «Джей Эй» — оружие. А точнее, процесс придирчивого сравнения множества имеющих и неимеющих реальные прототипы «стволов». Сколько их — лучше не спрашивать. Три с лишним десятка без включенной опции «много пистолетов», по два-три вида боеприпасов к каждому... Блеск. Положа руку туда, где было то, что давно продал (не совесть, этой никогда и не было) — лучше, чем в Fallout 2. Описывать ВСЕ опять же не буду. Краткая аннотация и все характеристики каждого экземплярчика имеются в достатке. Куда интереснее общие моменты. Или советы...

Брать оружие можно не только на сайте Бобби Рэя (доступ к нему открывается через день после начала кампании). Про снятие с трупов вообще молчу — это основной источник новых игрушек. А вот магазинчик оружейника в Сан-Моне находят почему-то не все... Ситуация такова. Идете в квадрат C5, находите порномагазин с озлобленным продавцом и любительницей специфической продукции... Любыми методами устраняете тетку (можно убить — лояльность не снизится, можно задобрить, принеся спрятанную в этом же квадрате порнокассету), продавец на радостях разрешает вам пройти внутрь магазина, где и сидит торгаш оружием. Можно относительно недорого покупать. Можно продавать ненужные стволы за неплохие деньги.

Советы

Продвинутые экземпляры у него появляются намного быстрее чем у Бобби Рэя, поэтому имеет смысл поставить недорогого арпеха, чтобы он каждый день проверял ассортимент (по крайней мере, оптические прицелы и лазерные целеуказатели всегда будут в достатке).
Купить оружие — полбеды. Труднее правильно его использовать. Тонкостей не много, но есть... Никогда не доводите состояние оружия даже до 75%. Мало того, что негодный ствол негодно стреляет. В бою у вас запросто может заклинить патрон или, еще хуже, разорваться минометный заряд...
Вторая проблема — подбор нужных боеприпасов. Несмотря на некоторое изобилие, в повседневности лучше пользовать обычные бронебойные с красненькой полосочкой. Пули с плавающей головкой реально эффективны только против животных, жуков и мирных жителей. А и тех, и других, и третьих убирать придется не часто...

С броней все проще, правда, ее тоже надо регулярно чинить. Броня (каска, нательное белье и поножи) бывает трех типов, каждый из которых можно усилить, обработав составом-18 или зеленой слизью из королевы жуков (только в sci-fi режиме...). Однако запасы ни того ни другого не безграничны, так что тратить их рекомендуется только на броню «спектра» — самую крутую из предложенных...

Вообще, процент «броненосности» не означает напрямую, какое количество ущерба понесет персонаж. Броня, в зависимости от состояния, качества и типа патронов, берет на себя фиксированное количество повреждений, а вовсе не процент. Причем часть из них приходится на «состояние» брони, которое при интенсивных перестрелках активно стремится к нулю. Чинитесь больше, чинитесь чаще...

Также броню можно усиливать за счет специальных бронепластин, вставляемых в кармашки на груди. Увы, они одноразовые и совершенно не чинятся. Так что особо на них не рассчитывайте.

пару боев, потерять занятый город и, наконец, просто долго бездействовать, затягивая освобожденческую миссию.

После 80–100 дней операции лояльность стремительно падает почти до нуля, и поднять ее уже неимоверно сложно. Так что старайтесь не затягивать.

Кроме того, города можно использовать массой разнообразных извращенных способов. Естественно — как опорные точки вашей партизанской борьбы. Неестественно — как склады. Почему неестественно? Крадут-с! Знаете, как обидно, когда дорогущая и навороченная винтовка, смененная на денек тяжелым армейским минометом, неожиданно пропадает? Свинство еще то... Тут же в голову лезет мысль: «И зачем мы спасаем таких вот гадов?!» (Правда, тут же возникает ответная: «Ради денег!»)

Квесты

Поставьте мне задачу, и я пройду игру!
(c) by квестоман-маньяк-любитель

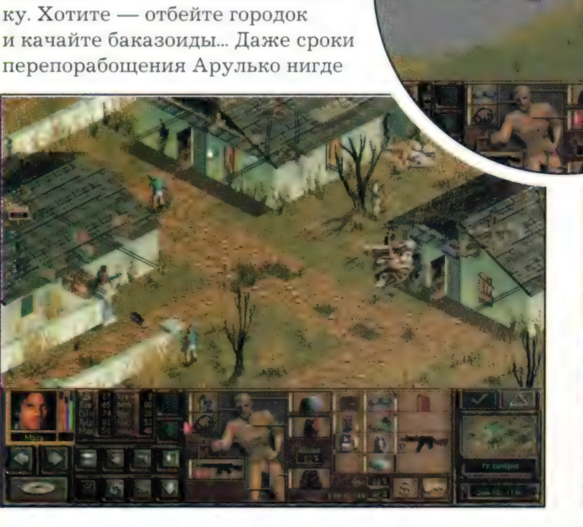
Прохождение игры абсолютно нелинейно. Хотите — рвитесь в атаку. Хотите — отбейте городок и качайте баказоиды... Даже сроки перепорабощения Арулько нигде не оговорены, и в принципе вы можете бегать по стране, пока не надоест. Далее, нелинейность очень сильно зависит от рандомайзера, свершающего свое черное дело каждую новую игру... Из-за него месторасположение людей «не локализовано» (имеется в виду указание точного места пребывания, а не корректный перевод на великий и могучий). Можно пройти игру несколько раз (три — минимум!) и каждый раз натыкаться на старые квесты и NPC в новых местах. Поэтому и краткая проходиловка дана только для ВЕЧНЫХ квестов, которые вы гарантированно найдете в указанным местах. А то знаем мы вашего брата, читателя, — начнутся упреки... Обвинения... А оно нам надо =0) ?

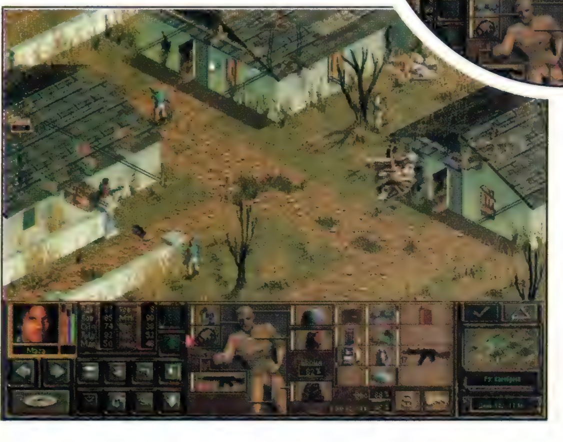
Сержантские советы

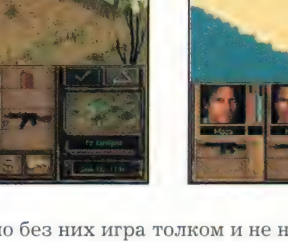
Из стальной трубки, соединенной последовательно со скотчем и клеем, получится отличная насадка на ствол, увеличивающая дальность выстрела на 10 клеток. К сожалению, ни этот, ни предыдущий девайсы переставить на другой агрегат не удастся. Так что экономнее...

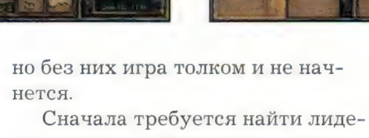
Омерта

Высадка в Арулько проходит веселее, чем в многократно упомянутой, но все равно нежно любимой Нормандии. Впрочем все зависит от того, насколько успешно вы отбились. Некоторых тут же и закапывают... Квестов мало, но без них игра толком и не начнется.









Сначала требуется найти лидера местного партизанского движения, Мигеля. Видете у себя в инвентори письмо? Находим сопливого мальчугана. Который (наивный!) ведет нас к маме, Фатиме. Дайте ей письмишко, и она (такая же, как и сын...) проводит вас на соседний экран в подвальчик, полный голодных партизан. Квест — ready.

Мигель, после минутных лобызаний и прочих гадостей, пожалуется на недостаток продовольствия. Квест выполняется в Драссене, где вы должны найти местного Отца ака Падре, с которым обо всем и договоритесь. Через сутки еда прибудет в Омерту...

В Омерте, все в том же подвальчике, можно нанять кучу народу. Нет. Нанять — неверное слово. Это же революционеры! Работают за патроны и идею! Сразу же вам предлагают хорошую девушку Иру, ничем особо не блистающую, но тем не менее имеющую каску и пистолет. Можно забрать каску и пристрелить. Можно взять с собой и за игру натренировать отличного медика (задатки имеются) и среднего бойца. И вообще, девушка в отряде — дело нужное. Не все же проституток в Сан-Моне... Ну, вы поняли.

После выполнения квеста с продовольствием к вам примкнет племянничек любимого Игоря, Дмитрий. Для начала — боец просто супер. С хорошим стволом и задатками. Со временем прокачаете, если интересно. Опять же в паре с Дядей работает просто замечательно.

Со временем (судя по всему — после захвата двух любых городов) к вам примкнут Карлос и Мигель, средненькие революционеры со средними характеристиками и высоким самомнением. Ну их... Одно дело — Дима, и совсем другое — внебрачные дети ЧеГевары...

После осмотра раздолбанного бомбами и танками города отправляемся в Драссен. За аэропортом и первой шахтой.

Драссен

В аэропорту вам расскажут про страшную эксплуататоршу детей, которая чуть ли не гноит их на своей фабрике футболок. Спускаетесь на клетку ниже, и точно! Стоит и ухмыляется. Можно поговорить человечком с высоким лидерством, и она, раскаявшись, уйдет сама. Можно просто... Тюк... Никто за нее, гадину, не заступится, и не переживайте. Вы получаете ключ от комнаты, в которой найдете MP5k и пару обойм. И сразу же вас подскочит лояльность. Женоубийство — рулез! Кстати,

о рулезах. Знаете, какие футболки они там выпускали? «Dedrana rules», что переведено как «Власть Дэйдраны»... Не так это по-нашему, не так! «Дэйдрана — сукcь!!!»

Про «Небесного всадника» и вертолет мы уже говорили, так что не будем о карлсонах. А вот о пользовании аэропортом пару слов все же надо... После захвата шоссе для самолетов к вам приходит письмо от Бобби Рэя с предложением воспользоваться услугами его виртуального магазина. Покупать имеет смысл только редкие боеприпасы и экипировку, ну да речь не об этом... дело в том, что пришедшие заказы иногда пропадают, что весьма обидно. Что с ними делают? Ага! Воруют! Стойщий рядом со складом Пабло этим и занимается. Чтобы прекратить бардак, надо один раз стукнуть его в морду (так, чтобы не видели ополченцы — они ребята горячие, добьют...) или дать немного денег на лапу. Первый вариант предпочтительнее. Убивать же крайне не рекомендуется, потому что вместо него пришлют Пикассо... Нет, Сальвадора, который невероятно глуп и неэффективен.

Для того чтобы шахта начала работать на вас, поговорите с бородатым начальником. Как только приток денег налажен и некоторое количество ополченцев в наличии — отправляйтесь очищать расположенную поблизости ракетную базу. Первую из четырех. А затем можно отправиться в...

Несколько хороших хинтов

- Если в стволе заклинило патрон, пальните еще пару раз. Помогает почти всегда. Хотя проще не доводить до греха и вовремя ремонтировать оружие...

- Ополчение можно тасовать внутри города, как карты в колоде, выделяя нужное количество ментов в нужный район. Просто в режиме карты щелкните левой кнопой мыши на концентрацию Голубых и в менюшке подрегулируйте количество ополченцев, как вам будет угодно. Там образом очень удобно готовиться к нападениям на город.

- Засейвитесь перед атакой вражеских патрулей на отбитый уже город. Компьютер откровенно подсуживает «своим», и все же, несколько раз перезагрузившись, можно добиться вполне приемлемых результатов.

- NPC можно тихо ликвидировать и без боя. Помните фаляутную практику? Почти то же самое... Кидаем под ноги гранату с отравляющим газом и ждем результата... Вся свита Босса вымирает от трех флакончиков с черепком на фюзеляже. Но умирает не просто, а мирно: без всякой суеты и с огоньком доброжелательности в глазах...

- Чтобы отвлечь внимание противника, засевшего, к примеру, в доме от двери, через которую намеревается ворваться наш спецназовец, просто пальните в воздух в совершенно противоположной стороне. После чего смело врывайтесь — энемя будет спокойно сидеть к вам спиной...

- В игре можно залезать в открытые окна. Не всегда, но бывает. Когда можно, кнопочка с лесенкой (забраться на другой уровень) будет активна. Но! Забраться можно только ТУДА. Из дома придется выбираться нормальными путями. Будьте бдительны!

Сержантские советы

Из шнура с банкой получится сигнализация на дверь. Проблемы только две: а зачем нам, бойцам-прорывникам, минировать двери, и... лично я шнур за всю игру (точнее две игры) встретил в единственном экземпляре.

Камбрия

Это такой город-госпиталь, с отличной шахтой, госпиталем и еще одной ракетной базой. Зачищается довольно просто, за пару ночей. Зато квесты есть...

В правом нижнем вам расскажут про обитающую поблизости семейку фермеров скотоложцев. Не знаете, кто такие скотоложцы? Значит рано за альянс уселись...

Живут эти коровконенавистники в секторе G10, но отправляться туда не отдохнувшим, мягко говоря, не рекомендуется — агрессивны-с...

Просить их не трогать коровок бессмысленно, взамен они попросят любую девушку из вашего отряда (например, Иришку), которую мы, естественно, не отдадим — самим-то что, лапу сосать?!

Залегайте на крыше сарайчика с оружием или засядьте в нем самом и потихоньку валите антигринписовцев пульками со смещенным прямо в голову. Брони не имеют, поэтому умирают пачками. После них останется несколько нормальных дробовиков, а в сарайчике — пара лазерных целеуказателей. Полезнейшая штука.

Возвращаемся в Камбрию — все довольны. Но некая бедная мамаша пожалуется на пропажу сына Джои. Привести — просит, но денег не обещает... Если вы такие бескорыстные, всегда можете найти Джои около публичного дома в Сан-Моне, где он втихую подглядывает за девочками. Приведя пацана домой, получаете +10% лояльности в Камбрии и одно бесплатное лечение в местном госпитале. Впрочем, иногда Джой так выпендривается, что хочется тюкнуть его в висок и вернуться с виноватым: «А был ли мальчик...»

Вообще, госпиталь — самое-самое в Камбрии. Здоровый, крестообразный и весьма дорогой. Зато лечит быстро и эффективно. Так что врачей резать не стоит, да и аптечки со склада не таскай-

- Яркий пример тактики высиживания. Мы сидим за кочкой, а охрана прет по одному и тому же пути с одним и тем же выражением в глазах. Тупым выражением. Потому и мрут в одном и том же месте...

Советы

Тактика

Надо действовать тонко!
(c) by молоток

Тактика — это все. То, ради чего играют. То, чем живут. И именно поэтому о ней практически невозможно что-либо написать... Ситуация во время боя такая переменчивая... Я ограничусь только общими советами, частности вам придется дорабатывать на собственной шкуре.

Начинается бой с размещения вашего отряда на том краю карты, с которого вы зашли. Не стоит разделять силы и сразу же надеяться на «взятие в клещи». Если и возьмут, то поодиночке и вас. Поэтому группируйте весь отряд (как уже сказано, в идеале — два-три человека, не больше) в одной точке, за одним деревцем, а еще лучше — в одном углу, чтобы игра не начиналась сразу с двух часовых, ощетинившихся винтовками на переднем плане.

Если вы примчались на авто, не надо прятать наемников за внушительным на вид сдвоенным велосипедом. Машины взрываются точно так же, как и танки. Только быстрее и без тяжелой артиллерии.

Высадившись, немедленно мажтесь маскировочными наборами (если есть, а должны быть!) и медленно, в «бесшумном» режиме передвигайтесь от укрытия к укрытию. Задача всегда одна — забраться на плоскую крышу (если есть, а ведь может и не быть...) или за надежное укрытие перед пустырем. Если заметили противника — в голову и отползаете... Если заметили вас — отползти можете и не успеть... Впрочем, зачем вам описалово стандартного боя? Советы, советы и еще раз советы!

Действуйте парами. Один ни в поле, ни в лесу — не воин, то есть бывает, но редко... А вот вдвоем вполне можно отбиться от десятка не особенно наглых оппонентов.

Занимайте крышу. Всегда и любой ценой. На крыше вы практически неуязвимы, а вот наседающие — наоборот. Забравшись на верхотуру, вы можете действовать по тактике «привстал-прицельный в голову-прилег», оставаясь АБСОЛЮТНО невредимым. Правда, в версии 1.02 (локализованная), энеми научились сами забираться на второй этаж в отчаянных попытках выкурить вас, но... Как правило. У вас всегда преимущество. И первая очередь — тоже за вами. Так что особенных трудностей не предвидится в любом

СОВЕТЫ

случае...

На крыше НЕОБЫЧАЙНО эффективен миномет. Один ползает-наводит, а второй... Как там в кино было? «А она КА-А-АК ЖАХНЕТ!»... Комментарии излишни.

Тактика быстрого прорыва всегда оборачивается ненужными потерями. Проще отползти и попробовать снова, чем прыгать всеми грудями на амбразуру. А вот противник всегда прет толпой и напрямик. Пользуйте.
Не секрет, что чуть ли не самое важное оружие в игре — quick save. Технология подсчетов повреждений такова, что сколько бы вы ни сейвились — при ТОЙ ЖЕ последовательности действий ситуация останется неизменной. А вот если... Парадокс, но факт: если сначала присядет Игорь, а потом жахнет Маза — на следующий ход нас всех порешат из дробовика. А вот если сначала жахнет Маза, а потом сменит позу Игорек, портить воздух дробью будет уже и некому...
Самое страшное, пробивное и к тому же азартное — ночные операции. Помните, бонус такой есть? Так вот, хуже перемазанного маскнабором, крадущегося в темноте, имеющего соответствующий навык наемника ЗВЕРЯ НЕТ! В комплекте к ночным операциям необходимо иметь очки ночного видения, лазерный целеуказатель и глушитель на ствол и столь же сведущего и экипированного напарника рядом. Рекомендую Рысь или Тень... Фишка в том, что вы ПЕРВЫМИ замечаете противника, подкрадываетесь и укладываете несколькими прицельными выстрелами в голову или броском ножа. Враг не только не понимает, откуда его завалили. Он даже не поднимает шухер... Первые пять-шесть валятся на «ура». Потом, правда, начинается тревога, к вам сбегаются орды нехороших мускулистых дядек... Которые так же тихо и молча умирают, сваленные предупредительными выстрелами в голову практически в упор. Это сложно описать, это надо видеть....
Трудностей в реализации ночных вылазок несколько. Во-первых, глушитель цепляется лишь на маломощные стволы, лучшим из которых является автоматический МЭК-10 (есть еще мифический FN-P90, но его мало кому удавалось найти...). Во-вторых, ночь быстро кончается. На город хватает, но больше... Хотя захват больше одного города за ночь — это уже жлобство. В третьих, у Дэйдраны есть элитнейший, замазанный маскнабором серого цвета спецназ. Встречается редко, но дело свое знает на все 100%. И стреляет, как правило, первым...

Все прелести сан-монского борделя в одном флаконе: Джои, подглядывающий в окна за девочками...

...нагло отмазывающийся при попытке заговорить...

...и сами девочки.

те... а то нечем будет свою же братву воскрешать.

Не забудьте захватить ракетную базу. Она центральная, а потому — ключевая. Захватив, топайте наверх, в Сан-Моне — город, лишенный назойливой опеки Дэйдраны, но полный разнообразных возможностей!

Сан-Моне

Город свободный, гуляйте смело. Но в случае наезда на местных будьте готовы к резкому наплыву местной милиции. Fallout, да и только!

В кожаном магазине бедняга Анжело пожалуется на то, что его девушку увели в проститутки. Правда, пожалуется не сразу — для начала попробует навязать куртку за $950. Смело отвергайте предложение и заговаривайте снова.

Мария «живет» в публичном доме в соседнем квартале. Как раз около этого домика и крутится камбрийский беглец Джой. Дайте 300 или 400 рэ. сутенеру и зайдите внутрь. Прокрадитесь в открытую комнатку, соприте ключи и отключите сигнализацию. Маришка в комнате в конце коридора... Выводить надо через задний проход. Не подумайте ничего лишнего...

Благодарный кожевник расскажет вам про спрятанные у Босса КУЧИ денег (на самом деле не так уж и много... 30 к) и, убегая с возлюбленной от мести сутенеров, отдаст вам документы на магазин и куртку.

Документы несите в тату-салон, владелец которого просто мечтает о кожевенном магазинчике в восточном Сан-Моне... 10 060 монет у вас в кармане — вам ведь этот склад шкурок без надобности, верно?

В гигантском баре стоит ринг, возле которого, начиная с 16-00, тусуется тьма боксеров... Это же сплошной FALLOUT 2!.. Молчи, совесть... Короче, можно побороться за ставки от 1 до 5 тысяч полновесных и американских.

Предлагается всего три боя. Третий почти невозможно выиграть, если не пользоваться все теми же фальдваутными хитростями (перед боем — слезоточивую гранатку под ноги или мраморные шарики в угол ринга, наступив на которые боксер падает и теряет все AP). После боя вне зависимости от результата познакомишься с местным мафиозным Боссом. К нему и направляемся...

Просьба у Короля Мафии будет одна — притащить чашку (точнее, Золотой Кубок) из музея в Балайме. За это обещает 20 000... Чашку можно использовать круче, поверьте. А деньги и с трупа снимаются. Причем без стрельбы — достаточно бросить гранату с черепком под ноги...

В подвале Босса, куда можно забраться через шахту на востоке, в сундуках спрятаны еще 30 000 у. е. Правда, если вы украдете их до смерти Босса, он ненавязчиво попросит вернуть награбленное и для пущего эффекта будет регулярно подсылать наемных убивц... Но на самом деле 50 000, которые можно заработать на одном Боссе, и к этому моменту не помешают, не говоря уж про начало игры...

В порномагазинчике (не игра, а сплошное порно...) не забудьте добраться до продавца стволов.

Читзена

Это маленький поселок на северо-западе, куда имеет смысл отправиться после Сан-Моне. Шахта бедная, народу мало. Квестов всего два.

Добыть кубок Удачи (тот самый, что был так нужен покойному Боссу) из музея в Балайме и отвести двух туристов американцев, потерявшихся в охваченной войной стране, к ближайшему аэропорту.

За чашу вам дадут +10% лояльности во всех городах (что не так уж и мало), а за старичков — по 1000 за каждую плешивую туристкую голову и пару слабеньких стволов — после, по почте. Вот и вся благодарность за спасение...

● Все преимущества ведения боевых действий с крыши очевидны. Трупов на земле хоть пруд пруди. Но (что характерно!) ни одного нашего!

На две клетки ниже города очистите очередную, третью, базу ПВО. И жить станет еще немного легче...

Альма

А вот это уже серьезно. С бухты-барахты не берется, и не пытайтесь. Две клетки под военные бараки особой секретности (здесь тренируют дэйдранин спецназ), одна — под тюрьму, а другая — под шахту. Проблемы, естественно, с бараками...

Лидер местных шахтеров-златодобытчиков поплачется о сидящем в местной тюрьме — Тиксе — братике Динамо. Лояльность квест не повышает... Освободите потом, по ходу жизни...

Там же, в непосредственной близости от шахт, днем бродит тетенька, крайне не любящая кошек, точнее тигров, которые терроризируют жителей Арулько, грызя путешественников на дорогах и младенцев в люльках. Казалось бы, грызут себе и пусть грызут... Вымирающий же вид... Ан нет. Идем на восток от шахт и РЕЖЕМ. Обязательно толпой и затарившись синими патрончиками. Будет трудно, но можно. Главное — на пулях не экономить и жарить гипертрофированных Борисов очередями...

В военном комплексе наткнетесь на весьма крутого солдатика Конрада. Поначалу он просит 5500, но сторговаться можно даже на 100 баказоидах... Если не договоритесь, придется порешить. Такова жизнь.

Тут же обитает генерал, от которого польза только одна — расскажет про подземную лабораторию в Орте. Потом отправляйте на тот свет, пользы от него — нуль...

В тех же комплексах есть еще один завуалированный квест: если действовать быстро и тихо, можно избежать тревоги и взрыва. Тогда вам достанется ракетное ружье — одно из самых мощных орудий в игре. Около него обитает еще один военный, которого следует перевязать. Дезертировав, он похвалит вашу доброту, что сразу же добавит лояльности...

Вообще бессмысленно брать Альму, не имея достаточной экипировки — к сожалению, охрана здесь весьма и весьма, а потому неподготовленных выносит за раз... Кроме прочего, желательно прихватить кусачки для колючей проволоки. Это здорово облегчит прорыв. Зато если вы все же взяли Альму, поток вражеских отрядов, атакующих ваши города, заметно поубавится. Что и требовалось доказать.

Сержантские советы

Теперь, внимание: чуть ли не самый ценный предмет. Недоступный, ко всему прочему, в продаже: из дисплея от игры и проволоки делаем просто дисплей, из рентгеновской трубки, жвачки и приставки к джойстику — рентгеновский детектор, после соединяем все вместе, добавив батарейки и... Получаем рентгеновский детектор, который отображает месторасположение всех врагов на карте. Вот такая вот простенькая штучка... Практически все запчасти можно купить в магазине электроники в Балайме. С остальным (та же жевачка) проблем вообще не бывает. Баблгум вездесущ!

Балайм

Тут ничего интересного, кроме чаши и пары магазинчиков. Город маленький, построенный специально для элитных дэйдраниных прихвостней... Просто берется, просто осматривается. Проблем минимум — разве что множество ловушек на дверях, ведущих в дорогущие на вид особняки...

Украсть чашку достаточно просто, нужно только отключить сигнализацию кнопкой в задней комнате музея и спокойно прокрасться с добычей к выходу. Правда, если вы повторно появитесь в музее, сторож все равно нападет... Старикашка... На голову туговат... Ну, земля ему пухом.

На сектор западнее города можно прикупить джип «Хаммер», не пропустите.

СОВЕТЫ

Передвижения\ средства передвижения

Мы пойдем другим путем!
(с) by И. Сусанин

Отдельно следует рассказать о способах передвижения. Помните, как все было реализовано в первом «Альянсе»? Мы подводим всех наемников к краю сектора... И все, нестройною толпой, как партизанины, в запой... Отдельно останавливаюсь на этом моменте, потому что у многих и при знакомстве с новой игрушкой возникают такие же извращенческие позывы. Право слово, зря. В Jagged Alliance 2 все эти действия отлично выполняются на карте, достаточно щелкнуть на квадратик с парой-тройкой желтых точек (ваших...) и указать маршрут. Но это так, вступление для тех, кто не читал мануал...

А теперь (широкополая шляпа надвигается на лоб, и ржавый «томпсон» обтирается мокрым от пота носовым платком) о деле.

Передвигаться по Игре можно по-разному. Самое банальное и простое — пешком. Минусов миллион: медленно, наемники устают, часто попадаешь в засады... Плюсов всего два: абсолютно бесплатно и абсолютно всюду-проникающе, то есть топать вы можете и у себя, и по вражеской территории, и по дорогам, и по джунглям. Зато если уж вы на своих двоих (четырех, восьми... сколько там в команде?), вы всегда можете обойти дороги (где стабильно сидят многочисленные патрули дэйдраниных засланцев) и медленно, тихо пробираться по джунглям\горам\пустыням.
Но настоящие джедаи ногами не ходят, так что в Игре, которая только на настоящих и рассчитана, не могли обойтись без Техники. Ее всего три вида: четырехколесные агрегаты, фургончик мороженщика и джип «Хаммер».

Фургончик отловить сложно, потому что он не стоит на месте, постоянно перемещаясь между городами Сан-Мона, Камбрия, Драссен и Альма (быть может, забирается и дальше, но я не встречал) по кишащим дикими животными и одичавшими солдатами дорогам. Водит его молодой китаец Хамус, который ни за что не захочет отдать вам машину «за так». Можно нанять его в команду (200 президентов

Тикса

Двухуровневая тюрьма с кучей политзаключенных находится в клетке J9, как раз между Камбрией и Балаймом. Отбивается с трудом, но ничего невозможного... Супротивники предпочитают отстреливаться из-за решеток, для выкуривания достаточно красться опытным бойцом с хорошей реакцией и перехватывать ходы.

В тюрьме сидят Динамо и Шенк.

Динамо, родственничек Главного Шахтера Альмы. Отличный

взломщик и вообще... Чтобы нанять, достаточно перевязать его и поговорить солдатом с высоким «лидерством». Динамо просит полста в день, что в сущности копейки.

Здесь же наркоман Шенк, которого следует отвести в Эстони, дабы пожизненно наслаждаться свежим бензином. Вот в принципе и все...

Эстони

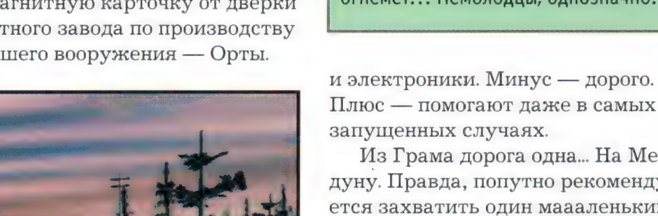
Это не город, а здоровенная свалка. Побродив по ней, вы найдете тьму железяк для апгрейда оружия и несколько весьма запущенных типов... Здесь же будет заправляться ваш винтоплан и ваши (если, конечно, вы спасли из тюрьмы Шенка) авто. Тут же ошивается хмурый дядька с CAWS'ом — Бешенный, которого можно нанять. Зачем — неясно. Вояка из него никакой...

Ошивающийся на помойке старикашка взамен любой (хоть аптечку, хоть гранату, хоть консервную банку — все одно!) вещи даст вам магнитную карточку от дверки секретного завода по производству новейшего вооружения — Орты. Откуда у него такой ценняк — не отвечает. Убивать жалко...

Больше ничего ценного найти не удалось.

Грам

Город здоровый, с шикарной шахтой и отличной охраной, но квестов не найдено. Зато отсюда вы можете утопать с минометом, отличным оружием и прочими рулезами.
А сюда приходить — с безнадежно испорченным оружием и электроникой, потому как местные ударники металлического фронта (Арнольд и Фредо) как раз и занимаются ремонтом предметов



Информация

А вообще, в полной версии многого из задуманного собрать НЕЛЬЗЯ. Например, из TNT, скотча и часов бомбы с таймером у вас не выйдет — хоть режь. А из бензина, банки и футболки — коктейля молотова... Зачем я это рассказываю? Чтобы sir-tech'у стало стыдно. Уж не вставить в финальную версию готовый уже огнемет... Немолодцы, однозначно.

и электроники. Минус — дорого. Плюс — помогают даже в самых запущенных случаях.

Из Грама дорога одна... На Медуну. Правда, попутно рекомендуется захватить один маааленький секретный заводик с БООЛЬШОЙ охраной.

Орта

Методов брать Орту множество, но бескровных — ни одного. Уж больно тут все КРУТЫ. Отбив верхний уровень — прикрытие, кстати, очень классное — «звероферма», — поболтайте с ученым, и он откроет вам дверку. Не за так, конечно. 20 000 на лапу... Впрочем, по слухам, можно и запугать.
Или воспользоваться карточкой бомжеобразного дедули из Эстони. В любом случае спускаемся вниз... там сложнее, чем сверху. Еще один ученый подкупается проще — тремя угрозами подряд. В итоге получаем несколько экземплярчиков одного из самых-самых стволов — ракетной винтовки. Теперь — на Медуну!

Медуна

Все подступы перегорожены усиленными патрулями и танками. Вообще, с танками осторожнее — без тяжелой артиллерии на них не суйтесь, бесполезно.

Про элитную охрану и потрясающее вооружение молчу — сами увидите. А квест в Медуне только один — добить мерзопако-

СОВЕТЫ

в день), потом выгнать и кататься на халяву. Можно слабенько стукнуть, запугать и кататься на халяву. Можно стукнуть посильнее... Тогда и препятствовать вашей халяве будет уже некому.

«Хаммер» находится в квадрате L10, на одну клетку западнее Балайма. Продает его хозяин местнойesприбыльной и безбензинной автозаправки, какие-то USD 10 000, день ожидания — и машина ваша. От фургончика отличается внешним весьма суровым видом, прочностью (да-да, и машины в этом мире взрываются...) и возможностью время от времени заправляться у бывшего хозяина «за так».

Достоинства четырехколесных агрегатов очевидны: быстрее (30 минут\сектор), дальше, сильнее (...остаются ваши наемники, потому что у них совершенно не расходуется энергия на передвижение). Недостатков тоже немало. Во-первых, только по дорогам. Надо в гору — бери шинель, иди пешком... Во-вторых, передвигаться на них можно только МЕЖДУ секторами. Поиграть с врагами в кармаггедон не выйдет, как баранкой ни крути. А в-третьих, они отчаянно ЖРУТ БЕНЗИН, с которым в Арулько серьезные проблемы. Исправить положение с очищенной нефтью можно следующими методами:

- Прошвырнуться по городам. Канистры с бензином (красные и с ручками, не пропустите) регулярно встречаются в Драссене и Альме, но маленькие — всего по одной-две у. е. Этим глобальной проблемы, конечно, не исправить.

- Джип можно иногда заправлять там же, где он куплен, и все-таки в большинстве случаев вам придется натыкаться на неумолимое «Извините. Сегодня бензина нет».

- Чтобы решить проблему раз и навсегда, вам надо вытащить наркомана Шенка из тюрьмы в Тиксе и сопроводить его на местную свалку-заправку в Эстои. Поговорите с его папашей, и он с радостью продаст вам пяток больших канистр по символической цене 275$ за штуку. Причем, если говорить вы будете все тем же Шенком, то канистр будет больше, и появляться в продаже они

стную Дэйдраночку. Пробиваемся в самый нижний квадрат, вырезаем охрану, внимательно осматриваем камин и, обнаружив секретный проход, топаем вниз...
В общем, справитесь. Потери неизбежны и даже желательны.
А то неинтересно — мы их вон как, а с нашей стороны — ни человечка...

Ну вот собственно и хиппи энд. Смотрим ролик и... new Game?

Помимо описанного, есть еще несколько квестов, которые могут встретиться вам практически в любом городе — где именно, решает великий Рандомайзер.

Самый прикольный — перерезать группу из шести террористов, принеся их головы заказчику. Головы срезаются с трупов, как бутоны с роз. Для этой цели используется мачете... террорюги прячутся где кто горазд, описание и фото каждого вы сможете найти у себя в лаптопе.

Самый извращенный — играть в режиме Sci-fi. В комплект к основным врагам вы получите целый выводок подземных тварей, которые (если их вовремя не усмирить) лихо вычистят Арулько и от правых и от виноватых... Логово же их находится в рандомной шахте и венчается самой Королевой, чья слизь превращает обычную спектроброню в непробиваемые панцири... кстати, о панцирях. На жуков ходят тоже с пулями, со смещенным. Синенькими то бишь. Так намноооого проще пусть и не победить, но хотя бы выжить. При зачистке логова жуков полегло немало хороших парней...

Самый интересный — найти сбежавшего от Дэйдраны ученого. При ученом — робот, которого вы сможете взять в свой партизанский отряд. Ученый пропадает через несколько дней после сообщения о побеге, так что искать его надо максимально шустро... Если найдете и принесете видеокамеру и оружие — робот ваш... Тупой, но забавный... Перезарядить ему ствол сможет любой наемник, но ствол лучше заранее поставить нормальный — шанса проапгрейдить железяку не будет...

Самый главный и до сих пор не решенный. Был в Deadly Games очень крутой наемник — Майк. Круче крутого и даже еще круче. А в «Агонии власти» его наглым образом наняла леди Ди., и теперь он со своим уникальным автоматом G11, крутой броней и зверской мордой встречается в одном из городов Арулько, портя иногда все планы по захвату сектора. Потому как КРУТ. Квест заключается в том, что (по слухам!) его со всеми характеристиками по 99 можно перенанять. Как? Никто не... Уж чего только не делали: и всеми наемниками умасливали, и в ноги стреляли, и гранатами глушили, но... «Майк, чертило, теперь мы тебя мочить будем!» (с) by Игорь Долвич. Но если вдруг действительно можно — это, наверное, самый интересный квест игры, без вопросов и ссылок на злобную тетку Дэйдрану. У кого-то это однажды получится. Я верю.

Эпилог

А альянсы все агонировали
и агонировали...
(с) by Неизвестный Геймер

Это не все. Гарантирую. Играть в Jagged Alliance 2 можно чуть ли не месяцами, проходя игру на всех уровнях сложности, без сейвов (!) и вообще извращаться, как только возможно... На самом деле это та самая Игра Года, которую так ждали. В чем-то — прямой наследник Fallout. В чем-то — просто Мегахит... Редкий принцип «Игра пройдена, да здравствует New Game!» применим здесь на все 100. Удачной охоты?!..

Огромное спасибо Вольному Стрелку за его великолепный сайт, DuF'у за проходилку и Gold'у за таблицу вопросов и ответов в тестировании и форум, на котором каждый любитель Игры может найти ответы на все интересующие вопросы.

Всю информацию по игре можно найти по адресам
http://www.ja.spb.ru/ и
http://www.ems.ru/~gold/ja2/
И это не реклама. MG

СОВЕТЫ

будут каждый божий день. Есть бензин — ноу проблем!

Но машины — не самые навороченные средства общественного транспорта в стране. Практически с самого начала вы сможете добыть ВЕРТОЛЕТ!
Но с ним не все просто... Сначала — квесты, потом — удовольствие.
Захватываете аэропорт Драссена, узнаете о наличии вертолета и отсутствии пилота. Пилот с понтовым ником «Небесный всадник» прячется к западу от Драссена (точное месторасположение указать невозможно, поскольку каждый раз оно вычисляется рандомайзером). Отловив летуна-беглеца (тоже не пропустите — вам честно выдадут предупреждение, что в секторе кто-то замечен), проводите его к вертолету, и... тут начинаются самые пакости. Летать-то он не прочь, но только за деньги. $100 за клетку, и ни центом больше. Но бог с ними, с деньгами, оказывается Дэйдрана перекрыла все воздушное пространство Арулько четырьмя наземными комплексами ПВО, и... В общем, летать «Небесный всадник» не отказывается. Но очень дорого и без гарантии возвращения. Так что придется постепенно отбивать ПВО (их месторасположение вам укажет сам Всадник) и поиметь на этом массу проблем. Базы отлично защищены (лучше некоторых городов), местные войска укомплектованы, может, и не элитными, но весьма крутыми бойцами, отбив базу, приходится тренить на ней ополчение — чтобы не отбили обратно... Зато вертолет будет доставлять вас быстро (10 минут\клетка против два-три часа\клетка при перемещении пешком) и качественно (отказывается садиться только в секторах с врагом). Когда доходы растут, вертолет окупается просто на «ура».

По слухам, можно еще ездить на стоящих в Медуне танках. Захватываете сектор. Тренируете голубых ментов... Подбитые (увы, нельзя захватить ЭТОТ город, не взорвав ни одного танка...) восстанавливаются, вы садитесь и... Эх. Слухи. Вечно они такие, многообещающие...

Инструкция начинающего робопилота

Роман Шиленко aka Ranger

Напрочь позабыты дни Альянса, когда все Лиги планеты Terra Nova отложили в сторону старые разногласия и объединились для защиты своей планеты от вторжения землян. Жестокая война длилась 4 цикла, и в конце концов Земля была вынуждена признать независимость своей бывшей колонии и отвести войска на планету Caprice.

Паспорт

Heavy Gear 2

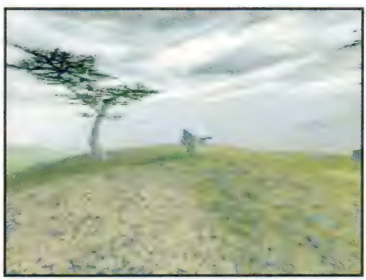
Жанр: симулятор боевых роботов

Разработчик/Издатель: Activision

URL: www.activision.com

Тридцать циклов спустя дружеские отношения между Лигами стали достоянием истории, и мелкие войны понеслись по-новой. Земляне же времени даром не теряли и подготовили новое вторжение, начав его со взрыва города-государства Peace River с помощью бомбы из антиматерии. Уцелевшие под обломками вылезли, отряхнули пыль и бросились создавать специальный отряд, получивший название Black Talons. Роль художественного руководителя этого коллектива поручена вам.

До начала кампании вам предстоит определиться с выбором робота. В отличие от любимой мной серии MW, здесь робот выбирается раз и навсегда, то есть в перерывах между миссиями вы сможете менять на нем вооружение и вспомогательные системы, но шасси остается с вами forever. Сей факт удручает только поначалу, а затем уже просто не до него. Для первой попытки я взял Мамбу. Брал чисто из-за названия — есть такая оч-ч-чень симпатичная змейка. К сожалению, первый блин оказался комом (ну не умел я тогда рулить и стрелять одновременно). Свалив всю вину на моего неправильного робота, я перебрался в кабину Ворриора. Тут стоит заметить, что один точный выстрел издали является для меня более красивым решением, чем очередь из пулемета или автопушки в упор (и вообще ближний бой). Это относится не только к симуляторам, но и к играм типа Diablo, Baldur's Gate, Might & Magic и прочим. В связи с этим мне хотелось получить на руки такой ствол, чтобы стрелял четко по прямой, на большое расстояние, быстро и, желательно, с пристойным поражающим эффектом. Несложный запрос, правда? Как ни странно, такое оружие существует во вселенной HG, зовется Gatling Laser Cannon (HGLC) и стоит в базовой конфигурации Ворриора. Боезапас medium-ракет (MRP36) я заметно сократил, а на оставшееся до предельного значения threat место водрузил дополнительные переднюю, правую и левую броню. (Впоследствии потолок threat подняли, и боезапас ракет был восстановлен, да и вообще я наклепал много конфигов для разных условий боя и задач.) Упакованный таким чудным способом Ворриор отправился на первое в своей жизни дело.



Миссия 1: Rendezvous with Calesto

От нас требовалось пройти по предписанному маршруту и в конечной точке встретиться с лейтенантом Calesto. Высадились, пошли. Около первого навигационного пункта (далее НП) нервно курили трое вражеских пехотинцев. Метров за триста до них выдвигаем на максимум оптический прицел — бэм-с, бэм-с, бэм-с, и три трупа готовы. На втором НП все повторилось, только там, кроме трех солдат, была еще турелька (она погибла первой, естественно). Третий НП можно штурмовать сразу — еще трое солдат и турель, но по опыту первых неудачных попыток я знал, что справа от НП3 в болоте лежит вражеский робот Hunter, поэтому сперва имело смысл замочить его. Сделать это удобно с горы, которая начинается справа от НП2. Для этого лезете наверх, пока можете, включаете активный радар и ищете цель справа от НП3. Hunter умер после пары-тройки залпов HPLC (когда я еще ездил на Мамбе, то убивал его одним залпом тяжелого миномета с управляемыми снарядами). Зачистили НП3, добрались до НП4, встретили Calesto и вдвоем запинали гонявший вокруг сараев танк.

Миссия 2: Assault NEC Outpost

В этой миссии нам предстоит пройти по заснеженному ущелью к небольшому посту противника. В НП1 нас ждет пехота и БТР, причем последний предпочитает уклониться от боя и дернуть в НП2, где стоят еще три таких же плюс солдаты. За НП2 в засаде сидит робот Hunter, но за то время, пока он бежит на вас, а вы пятитесь от него, вполне реально наделать в нем достаточное количество критических дырок. То с одного, то с другого склона ущелья иногда скатываются пехотинцы, но супротив робота они слабоваты. Собственно пост представляет собой 4 домика, приговор которым надо привести в исполнение. Охраняют это хозяйство 2 танка. Если медленно подходить, то можно попасть в такую точку, из которой видны «уши» танков, но их пушки будут находиться ниже вершины холма и не смогут по вам попасть. Красивая смерть.

Миссия 3: Ambush Colonel Proust

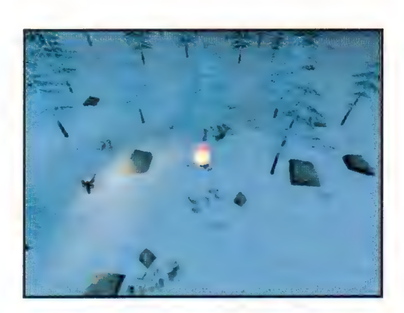
Надо захватить в плен полковника на Kodiak'е. На его стороне еще 3 Hunter'а, на нашей — несколько танков плюс место для еще одного робота. Кого из пилотов брать с собой — решать вам, я взял Лео Собека, так как он в это время отбывал очередной срок в местной тюрьме. Доезжаем до НП1, встаем и ждем. Офицер связи сообщает о приближении группы полковника. Он отсылает Hunter'ов в разные стороны проверить местность и только ПОСЛЕ их возвращения и чьих-то слов по радио надо атаковать, иначе полковник благополучно унесет ноги. Я помню, как завалил двоих Hunter'ов. Кто угробил третьего — Собек или понаехавшие со всех сторон наши танки — я не успел заметить. Kodiak полковника преклонил колено и покорно сдался.

Миссия 4: Hidden CEF Base

Стоит задача проследить за вражеским патрулем, обнаружить базу и разнести ее вдребезги. Идти можно аж вчетвером, но вполне хватит и одного вашего робота. Спокойно едем по каньону до реки, за которой появляется патруль. Следуем за ним на расстоянии до входа в базу, на всем скаку врываемся внутрь и... ничего. Вход никто не охранял, и только темный силуэт впереди, на холме, обещает стычку. Антенну охраняли 2 летающие машинки и отряд пехоты. Им даже удавалось в течение нескольких секунд изображать контратаку. Мир их праху. Антенну и 2 вышки по бокам сносим, после чего обшариваем территорию базы, уничтожая все встречающиеся здания и редкие машинки (я влез на какую-то гору и стрелял с нее). После сноса последнего здания из-под земли вырывается колонна из 4 грузовиков и несется к выходу из базы. Либо расстреливайте их сами, либо поставьте в воротах базы одного собрата по оружию.

Миссия 5: Caprician Gate Station

Требуется перебить коммуникационные девайсы космического корабля землян. У этого пепелаца есть 3 антенны, расположенные рядом друг с другом под углом в 120°. Рядом с каждой антенной стоит по 2 зеленых «яйца». Вот их-то(всего 6 штук) и надо разбить. Этому активно мешают сколько-то лазерных турелей (по ним стрелял напарник, поэтому сколько их было изначально, я не знаю) и мелкие отряды пехоты



Советы

Black Talon Gears

Dark Warrior

Модифицированная версия робота Warrior Elite, созданного по суперсекретной программе Paxton Arms и призванного встать в авангарде нового поколения роботов армии города-государства Peace River. Только 3 прототипа выжили при взрыве (см. ролик в начале кампании). На старые шасси навесили дополнительное антирадарное оборудование — так получились Ворриоры. Класс — Main Battle, полная масса — 6,9 т, средняя толщина брони — 50 мм, макс. скорость бегом — 69 км/ч, макс. скорость езды — 90 км/ч, мощность -- 650 лс, 6 слотов для оружия.

Dark Cheetah

Спроектирован для ведения разведки. Обладает радаром расширенного радиуса действия и кучей другого электронного оборудования, что делает его «глазами и ушами» группы. Немного легковат для ближнего боя, но как робот прикрытия сгодится. Класс — Scout, полная масса — 5,2 т, средняя толщина брони — 20 мм, макс. скорость бегом — 60 км/ч, макс. скорость езды — 90 км/ч, мощность — 450 лс, 6 слотов для оружия.

Dark Jaguar

Наиболее часто заказываемый подразделением Black Talon робот. Использует технологии, прошедшие проверку временем в роботах типа Hunter и обеспечивающие быстрый

в скафандрах. В миссии есть лимит времени, но он явно завышен, так что спешить не придется. Но и тормозить не следует, поскольку на том конце корабля, с которого вы стартовали, появляется пехотный десант. Его требуется уничтожить до того, как он разнесет корабль, на котором прибыли вы. Со стороны бой выглядит, как в фильме Moonraker про Джеймса Бонда: в открытом космосе висят десантники, палят из лазерных ружей по вашему катеру, а вы летаете у них за спиной и отстреливаете одного за другим — романтично до ужаса.

Миссия 6: Caprice Landing

Пока инженерные роботы класса Гризли заняты строительством базы, вас отправляют в патруль. В первых трех НП ничего интересного нет, но в четвертом на небольшой отряд наших нарвались 5-6 летающих машин противника. Старайтесь не биться о них на полной скорости, дабы не уменьшать свою броню, и скоро они все зароются носом в песок. При стрельбе не попадайте в своих. Две-три такие же машины ждут в следующем НП, а еще штук 5 прилетели к начальной точке маршрута. Их огневая мощь невелика, а если вы еще взяли в бой 1-2 товарищей, то миссия вообще покажется легкой прогулкой.

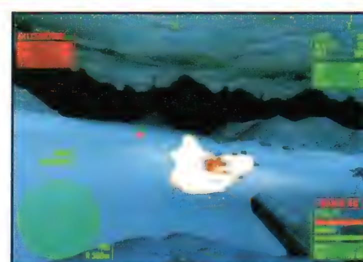
Миссия 7: Liberati Base Camp

Требуется спасти местный патруль от происков мобильного отряда противника. На эту миссию разрешено взять сразу четырех роботов, хотя и двоим там делать почти нечего. Две паукообразные машины ждут в ущелье на подъезде к НП1, несколько летающих та-

релок в следующем НП очень неубедительно кого-то атакуют. Ну прямо как дети малые. В последнем пункте 2 «паука» и штук 5 Центурионов. (Вот! Соизволил, наконец, посмотреть, как зовутся эти летающие блюдца с пушками.) Они замыслили недоброе — сравнять с землей несколько покосившихся сарайчиков. Достойная цель, нечего сказать. Главное, не брать их на таран, и все пройдет гладко.

Миссия 8: Recon Bastille Alpha

Ясно, что в этой миссии от нас требовалось что-то реконить, в смысле разведать. «Нет, все понятно, но что конкретно?» — эти слова из песни группы «Несчастный случай» вертелись у меня в голове в течение десяти первых попыток выполнить поставленную задачу. Радек, мужик в колымаге, доводит наш отряд до обзорной площадки на горе перед вражеским лагерем. По дороге туда приходиться отстрелить четверку Центурионов. Ползая (именно ползая, иначе в лагере поднимется тревога) по наблюдательному пункту от одного камня к другому, я поочередно взял на мушку через снайперский девайс и проидентифицировал кнопкой «R» 4 лазерные турели на стене, 4 крыла арены, ангар для Центурионов, трансформер (это такие столбики позади арены, из-за которых я и провалил множество попыток), 2 двуногих маунта, патрулирующих стену, и два Центуриона внутри периметра. ВСЕ было проделано с указанного в задании наблюдательного пункта, то есть не были задействованы ни ECM, ни джамп-джеты, ни другое спецоборудование.

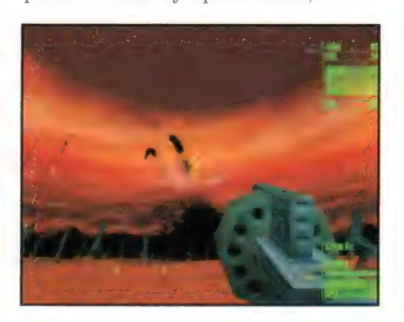


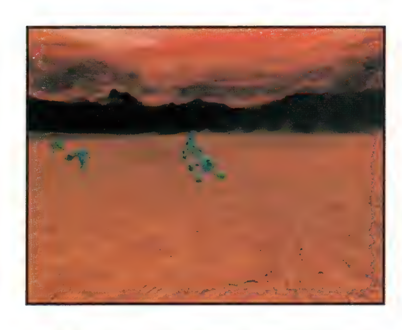
Миссия 9: Assault Bastille Alpha

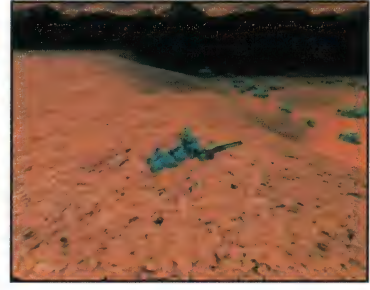
Неспроста мы так долго разглядывали тюрьму в предыдущей миссии — теперь надо ее снести. Ломать, как известно, не строить, так что выбираем более убойные конфиги роботов и чешем в атаку. В первой стычке около ворот нас ждут Центурион, 2 двуногих маунта и турели на стенах. Скоро к ним присоединяется третий маунт, выползающий из ворот тюрьмы, а затем они все вместе идут на металлолом. Внутри периметра сносим ангар, трансформеры и патрульного Центуриона. Последние защитники почему-то оказались снаружи. Вот эти герои: 2 Центуриона и 2 «паука» — по одной машинке каждого вида справа и слева от ворот. Возвращаемся вслед за грузовиком, везущим освобожденных из плена партизан, и метров за 700-800 до финиша атакуем троицу Центурионов. Хорошее побоище, мне понравилось.

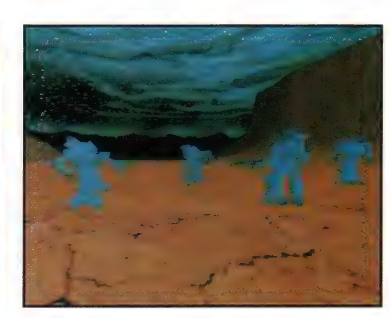
Миссия 10: Mount Geovanni

Получен приказ обшарить кратеры и найти базу противника,









при этом, по возможности, не вступая в бой с многочисленными патрулями из паукообразных Декурионов и парящих над поверхностью Центурионов. У меня в тактике был выставлен Fire At Will — «открывать огонь по собственному усмотрению», поэтому два моих соратника, едва завидев вражеский патруль, сломя голову неслись его мочить. Мне оставалось только присоединяться. Где-то слева от кратера № 4 есть проход между двумя холмами, охраняемый двумя стационарными турелями. Давим их и находим базу. Ее оборона (Декурионы и пушки на стенах) ведет себя на редкость пассивно и гибнет, стоя на месте (!), так и не открыв огонь. Пока я возился с охраной, мои подельники добивали патрули в округе. Мы ворвались в базу и покатили вслед за скрывшимся конвоем, но после долгого петляния по каньону обнаружили его почти полностью уничтоженным. Командный БТР унес-таки ноги.

Миссия 11: Capture NEC Officer

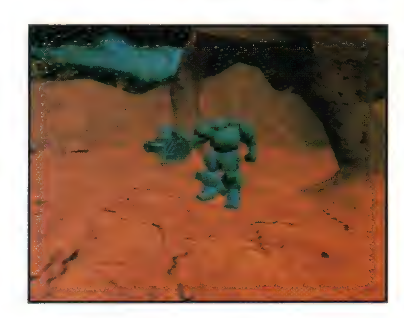
Боевая задача — во что бы то ни стало захватить генерала Трилкина в его БТР'е. Сто раз пробовал решить эту головоломку с разными конфигами моего Ворриора и сочетаниями других пилотов — без толку. Партнерам можно до посинения орать «stand ground», но они упорно лезут в бой с группой прикрытия, в которую, кроме генеральского эскорта (несколько Центурионов), входят 3 Декуриона, 3 двуногих маунта и еще сколько-то Центурионов. Естественно, их там всех и кладут. Поэтому хинт первый — идти в бой одному. БТР генерала может развивать высокую скорость, и догнал я его, двигаясь на колесах на максимальной тяге и не обращая внимания на группу прикрытия. Запомните: БТР надо ОСТАНОВИТЬ (немного повредить), а не стереть в порошок! Затем оборачиваетесь и расстреливаете наступающие машины эскорта — в целеуказателе пишется, что в него входит, а что нет. Миссия закончится с гибелью эскорта. НО! Если вы все же упустите генерала, то это еще не провал. В этом случае предлагается забраться на скалу и оттуда посмотреть на лагерь землян (осмотр будет сделан автоматически при достижении НП). Штурмовать лагерь не надо, да и не получится, так как его охраняет уйма Центурионов. Кое-где на местности бродят паукообразные маунты, но ходят они по одному и проблем не создают.

Миссия 11.5: Assault NEC Mobile Camp

В эту миссию вы попадаете только если не сумели тормознуть генеральский БТР в предыдущей и удовольствовались обзором вражеского лагеря со скалы. Первым делом требуется добраться до вражеского командного пункта. Советую надолго забыть о своем оружии, так как огневой мощи охраны хватит для уничтожения пятерых таких, как вы: периметр патрулируется Декурионами, Центурионами, Императорами, плюс в лагере полно разных маунтов. Штаб находится в северной части лагеря, прикрытого с севера и северо-востока горами. Забираемся в эти самые горы — просто объезжаем лагерь с востока. Проход из лагеря на восток прикрывает Император — не попадитесь под его сенсоры.
С гор спускаемся напротив восточной стены здания штаба (домик с локатором наверху). Оттуда по канаве, идущей вдоль гор, ползем до тех пор, пока не окажемся напротив северной стороны штаба — между домом и нами должны стоять 2 «паука». Ждем полной подзарядки ECM, врубаем его и живо ползем к штабу, вернее, к шлюзу на его западной (!) стене. Сразу после выполнения отданного нам приказа в лагере поднялась тревога. Возможно, меня кто-то засек. Наверное, существует вариант тихого ухода из лагеря, но у меня все кончилось стрельбой. На прорыв можно уходить либо через восточный проход (тот, в котором сидит Император), либо на запад через патруль Декурионов. Добравшись до Fury, вы принимаете бой с двумя двуногими маунтами, но в этом вам помогут ваши товарищи.

Миссия 12: Track NEC Patrol

Требуется найти лагерь врага, идентифицировать три БТР'а класса «Легионер» и все уничтожить. Лагерь находится к северу от НП1, но имеет смысл зайти к нему с запада, так как в этом случае вы окажетесь на возвышенности и сможете идентифицировать цели, оставаясь необнаруженными.



По лагерю бегали три вражеских робота. Я выдвинул оптический прицел и свалил двоих из любимой HGLC, потратив на каждого всего по ТРИ патрона. Третьего мы с напарником завалили в ближнем бою. Проще некуда.

Миссия 13: Assault Mount Boniface

Стоит задача уничтожить исследовательский комплекс землян, развивающий технологию «фреймов» — роботов, похожих на наших gears, но со всяческими на-

СОВЕТЫ

ремонт в полевых условиях. Очень мобилен и обладает неплохим набором сенсоров, поэтому может выполнять функции скаута, если в группе нет своего регулярного разведчика. Класс — Main Battle, полная масса — 7,1 т, средняя толщина брони — 51 мм, max-скорость бегом — 54 км/ч, max-скорость езды — 84 км/ч, мощность — 620 лс, 6 слотов для оружия.

Dark Mamba

Робот из Южной Республики. Его дизайн нравился всем, и, естественно, робот был включен в программу Black Talon. Несмотря на глюки с силовой установкой, новыми системами и официальными лицами Южной Республики, крайне неохотно расстававшимися с секретными технологиями, результат получился пристойным, и Mamba должнен оправдать себя. Класс — Main Battle, полная масса — 6,2 т, средняя толщина брони — 56 мм, макс. скорость бегом — 54 км/ч, макс. скорость езды — 84 км/ч, мощность — 630 лс, 6 слотов для оружия.

Dark Cobra

Занимается огневой поддержкой с дальних дистанций. Уменьшение скорости компенсируется более тяжелой броней и способностью нести больше оружия. В ближнем бою использовать можно, но машина тяжелая, не очень хорошо управляемая, так что будьте осторожны. Класс — Fire Support, полная масса — 8,9 т, средняя толщина брони — 90 мм, макс. скорость бегом — 36 км/ч, макс. скорость езды — 66 км/ч, мощность — 940 лс, 6 слотов для оружия.

Dark Kodiak

Выполняет роль таранного орудия. Родился в результате попыток создать робота-универсала, способного действовать практически в любых условиях. Тяжелый армор в сочетании с хорошим движком позволяют ему

Советы

прорубить себе выход из самой сложной ситуации. Класс — Heavy Assault, полная масса — 10,2 т, средняя толщина брони — 80 мм, макс. скорость бегом — 36 км/ч, макс. скорость езды — 60 км/ч, мощность — 1150 лс, 6 слотов для оружия.

Black Talon Pilots

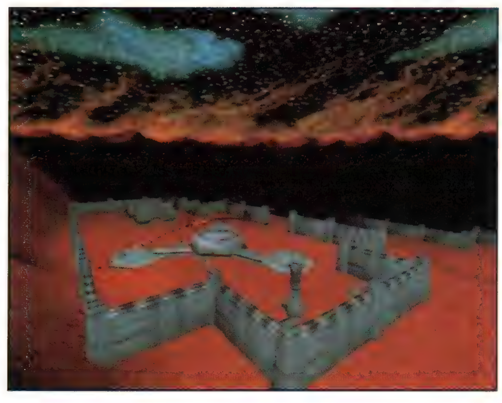
Отряд насчитывает всего 7 пилотов, собранных из разных, в прошлом иногда воевавших друг против друга, подразделений. На каждого имеется краткое досье, повествующее о деяниях пилота до атаки землян и причинах прихода в отряд, военная специализация и психологический портрет.
В инструкции нигде не упоминается, КАК именно вся эта информация влияет на поведение пилота в бою, поэтому моя оценка полностью притянута за уши.
Еще несколько пилотов будут добавлены по ходу игры на пустые места замене погибших, но о них можно даже не упоминать.

Лейтенант Keiji Kage

Служил дуэлянтом, а потом тест-пилотом Paxton Arms, значит, крут в сражении один на один и хорошо управляет роботом.
При взрыве Peace River потерял семью, и теперь им движет жажда мщения. Мотивация достойная, но есть проблемы в поведении. Диагноз: хорошо.

Лейтенант Boyden Wallis

Убежденный последователь ревизионистской церкви — паладин, если выражаться терминами ролевых игр. Отстраняется от тех, кто не разделяет его веры, то есть ото всех. Демонстрирует прекрасную боевую подготовку, при этом сохраняя голову холодной. Конфликтует с пилотами с Юга (Maillaux и Sobec, надо полагать). Диагноз: неплохо.



воротами. Для начала атакуем первую линию защитников, состоящую из Декуриона, 2 двуногих маунтов и Центуриона (все стоят перед озером лавы). Затем наши инженеры лезут внутрь энергетической установки, а мы их защищаем от двух летающих над лавой Центурионов и двух маленьких турелек, стреляющих от стены. Прорываемся в комплекс и давим четверых фреймов — не такие уж они и крутые. По крайней мере, тяжелый гранатомет (Heavy Grenade Launcher) вырубил их очень быстро. После такого стремительного и удачного штурма нам оставалось только расстрелять собственно здание лаборатории.

Миссия 14: Tunnels to Gommorrah

Нам было предписано пробраться сквозь сеть пещер к городу Gommorrah. Первая половина состояла из беготни по лабиринту и прыжков через ямы. Из ямы можно, наверное, выбраться на джамп-джете, но экспериментировать я не стал и просто четко прыгал. Путь будет короче, если после каждого прыжка вы выберете дорогу направо. Кстати, в этой миссии имеет смысл включить Imaging System («I») — типа инфракрасное изображение (хотя скорее инфразеленое). В итоге приползаем к подземному бурильному комплексу, патрулируемому парой маунтов-пауков. Если вступить в бой, то по тревоге будут подняты фреймы. Конкретное количество зависит от времени ожидания. После пятого убитого фрейма (всех положила HGLC) я оттуда ушел. ИМХО, уходить лучше через правый проход, так как он ближе к последнему НП. В лабиринте придется замочить еще несколько фреймов и маунтов-пауков, плюс непосредственно в НП вас ждут 4 таких же маунта. Да, у поверженных фреймов можно забирать уцелевшее оружие — оно особенно хорошо заметно на земле при включенном Imaging System, но на самом деле в нем нет острой необходимости, поскольку у вас должно быть более чем достаточно своих патронов и стволов. Миссия интересна еще и тем, что в ней блокирован просмотр карты по TAB'у.

Миссия 15: Paladin Lots

Лифт поднял нас из пещер прямо в город, где нас уже ждал фрейм. Быстро разбираемся с ним и летим к НП1, по дороге уничтожая летающий Кестлер, а в конце — еще одного фрейма. Прыгаем в лифт

и в месте назначения опять сталкиваемся с фреймом. Если вы на этом лифте станете ездить туда-сюда, то клонироваться будут восполняться на обоих этажах. Бежим к следующему НП, сбивая трех Кестлеров и уже привычного фрейма у лифта. Следующий уровень прикрывают 5 турелей: 2 на мосту и 3 — около НП. С ним разбираться очень просто, достаточно высунуться так, чтобы был виден краешек турели, и долбануть по нему, используя оптику. Прокатились в лифте, сбили Кестлера и фрейма около моста, прыгнули в очередной лифт. По приезду встретили фрейма, после чего покатили искать мост, идущий вниз (!). Ближайший конец моста прикрывают 2 турели и Кестлер, дальний (нижний, там еще НП Mesa находится) — то же плюс фрейм. Этот лифт заносит нас куда-то под землю, где мы должны прорваться в машинный зал через коридоры, простреливаемые турелями. Прорвались. В машинном зале стоит одинокий фрейм. Стоит он спиной и не успевает даже развернуться, бедняга. Для вступления в контакт с местным компьютером требуется постоять в НП. Оттуда несемся на подъемник, затем в лифт, поднимаемся на площадку, где был НП Mesa, и уже спокойно ползем к финишу. Правда, за последним мостом бродит недобитый фрейм, но это мелочь.

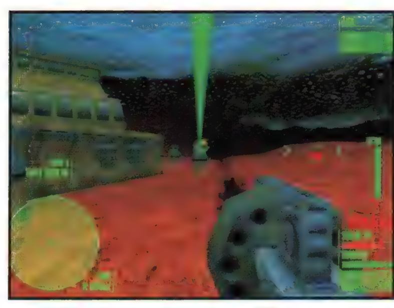
Миссия 16: Hydroponic Farms

Путь к десантному кораблю вел через сельскохозяйственные купо-

ла, под которыми мирно зрела кукуруза ростом примерно с нашего робота. Карта, естественно, не работала, и пришлось ездить вслепую. Однако ориентирование — это не главная проблема. Гораздо хуже, что в кукурузе водятся фреймы, и не просто водятся, а еще и реанимируются, как только вы покидаете комнату! Поэтому лишний раз не возвращайтесь туда, откуда пришли. Ваша цель — пробиться с боями или проскочить на скорости в зал, в котором стоят небольшие квадратные ящики. Там вы примете бой с 3-4 фреймами, и только после их выноса загорится так нужный вам НП Exit.

Миссия 17: Enter Vega Spaceport

Пока мы ползали по подземельям и грядкам, земляне организовали атаку и снесли наш корабль Fury. Теперь придется штурмовать космопорт и угонять оттуда транспорт, но для начала надо проникнуть в этот космопорт, а, учитывая легион охраны, делать это придется без стрельбы. Принято решение воспользоваться кузовом большого грузовика, но они носятся на слишком большой скорости, а значит попасть в кузов можно, спрыгнув в него откуда-нибудь. По дороге к городу натыкаемся на контрольную башню с двумя турелями и тремя тяжелыми фреймами. Проблем не возникло, так как нас было больше. Непосредственно к городу лучше не подходить, так как десяток турелей изрядно вас попортит, и имеет смысл уйти вправо — туда, куда уезжают грузовики. Путь к НП1, а затем к НП2 был сплошным комбатом. Мы завалили 14 (!) фреймов всех четырех весовых категорий и, к счастью, никого из своих при этом не потеряли, то есть роботов моих коллег



посносили, но никто из них не погиб. Последний факт хотя и радостный, но говорит скорее о большом баге в игре, так как если от робота моего товарища остается одна лишь пушка, то, по моей логике, сам товарищ должен отправляться прямиком на небеса. Разве что он скрывался в этой самой пушке... После прихода в НП2 наблюдаете сцену прыжков ваших роботов в кузов проезжающего грузовика (самим прыгать не надо). Водила никак не отреагировал на приземление четырех несколькитонных машин на его тачку.

Миссия 18: Escape Vega Spaceport

На чужом горбу мы кое-как въехали в город, но теперь надо было брать на абордаж корабль. Вид деловито марширующих по территории чужой базы роботов несколько смущает землян из экспедиционного корпуса, и первое время огонь никто, кроме пары автоматических турелей у ворот, не открывал. Крайне желательно не вступать в бой с местными фреймами, так

как им на помощь сразу приходят другие фреймы (не меньше шести) и двуногие маунты (не меньше трех). На северо-востоке посадочного поля (поле прилично приподнято над землей) есть площадка, вход в которую перекрывает синий силовой барьер. Получаем приказ уничтожить генераторы этого барьера, находящиеся, естественно, на приличном расстоянии на восток от этой площадки. Вступать в бой по пути к генераторам и обратно не рекомендуется, поскольку там ходят утяжеленные двуногие маунты. Однако и их можно подловить стрельбой из-за угла, когда вы попадете за забор с генераторами. Оттуда летим назад, к площадке с кораблем, и видим, как он благополучно стартует в ночное небо. Откуда ни возьмись на нас набрасываются штук 5-6 фреймов при поддержке 1-2 маунтов. Если от них отбились, то дело за малым — разогнать охрану из 4 фреймов около дропшипа на западе от космопорта и покинуть столь «гостеприимную» планету Caprice.

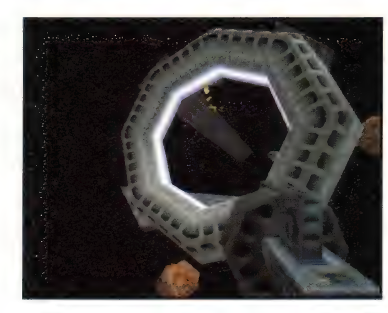
Миссия 19: Asteroid Shipyards

Покинув пределы планеты, получаем другую задачу — совершить пространственный переход к Terra Nova. Высаживаемся на поверхность космической станции и ищем подходящий корабль. Для этого

просто идем на север от места высадки, избегая внимания дронов противника. Когда на пути видим большие белые сферы, то спрыгиваем к их основанию и — вуаля — корабль найден. Следует приказ: уничтожить двух ремонтных ботов, интенсивно что-то паяющих в открытом космосе. Два выстрела — два трупа. На поверхность станции высаживается десантник-механик-хакер Морган с целью прогрызть себе путь внутрь и наладить гейтшип на отправку нас домой. Пока он там шуршит, наша задача — уберечь его от двух космофреймов и залпов турели. После короткого боя нам предстоит уничтожить 6 модулей на шести гейтшипах — темные такие фиговины. Рядом с ними установлено много бесполезных строений, так что цельтесь внимательно. На поверхности станции еще остаются отдельные космофреймы, и нашей последней задачей становится их истребление. Обратите внимание на то, что кое-кто из них профессионально ныкается по всяким углам и норам.

Миссия 20: Mass Driver Assault

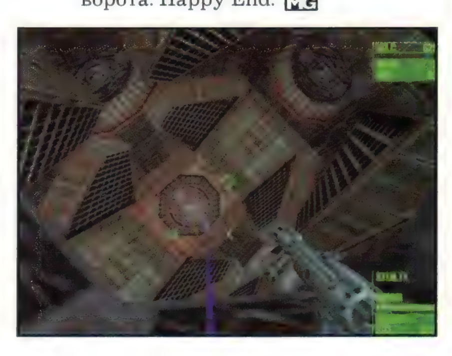
Что-то никак нам не дают спокойно улететь. Теперь хотят, чтобы мы прорвались к mass-driver'у. С борта своего корабля надо перепрыгнуть на вражеский корабль, а дальше идти или лететь вдоль него почти до самого конца, мимоходом снеся пару космофреймов. Рядом с кормой гигантской станции висит



корабль поменьше. Требуется посбивать 5 турелей, установленных у него на борту, и болтающегося рядом космофрейма. Нос корабля направлен как раз на искомый airlock, из которого вылетают 2 дрона, немедленно начинающие палить во все стороны без разбора. Подавляем обоих и протискиваемся внутрь той дыры, из которой они вылезли.

Миссия 21: Mass Driver Destruction

Вот он, момент истины. Требуется доползти до центрального компьютера станции, сделать ему «format c:\», заминировать астероид и смыться домой на Terra Nova. Коридор хотя кривой, но боковых ответвлений не имеет, кроме разве что небольших тупиковых аппендиксов. Переходы патрулируются дронами (штук 5-6) с гадкими лазерами. Комп стоит в центре большого зала. Вернее, их там 2 — второй подвешен вверх ногами над первым, хотя понятие «верх» в космосе весьма условно. Потоптавшись в зеленом кругу между мерцающими мониторами, идем искать астероид. Проход к нему находится в этом же зале под углом 90° к той трубе, по которой вы в вошли в компьютерный зал, то есть от входа надо либо спрыгнуть с дороги вниз, либо отправиться вверх за ту дорогу, что у вас над головой. Прыгаете на астероид, делаете несколько шагов по его поверхности и возвращаетесь к компьютеру. Астероид готовится к вылету, а у вас есть время добежать к линии старта — airlock'у. Бомба разрывает камень на части, вдребезги разбивающие станцию, а наш десантный корабль успевает проскочить в уже закрывающиеся ворота. Happy End. MG



СОВЕТЫ

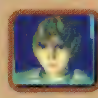
Лейтенант Juno Vesping

Недолго поработала аналитиком в разведке, после чего подалась в коммандос, где и приобрела известность. Ищет (и находит) нестандартные решения, четко исполняет приказы. Диагноз: отлично.

Сержант Antoine Maillaux

Его призвание — быть разбойником, но почему-то пришел в отряд. Хороший пилот, предпочитает тайные операции и кинжальные удары по противнику с быстрым отступлением. Приказам подчиняется плохо. Диагноз: удовлетворительно.

Капрал Morgausa Temple



Молодой боец, комплексующий по поводу своей способности делать на поле боя что-либо полезное. Прошла отличную подготовку в Академии, но в реальном сражении еще не участвовала. Если не боитесь, что она от испуга засадит из базуки в спину вашего робота, то берите ее с собой. Диагноз: в морг.

Солдат Leo Sobec

До прихода в отряд отбывал заключение за какой-то проступок, в результате которого погибли несколько его товарищей. Классный пилот и хладнокровный воин. Неподражаем в ближнем бою и в сражении с превосходящими силами противника. Его специализация — миссии типа kill them all. Диагноз: лучший.

Helene Del Pulciano

Звания не имеет, но есть боевой опыт в составе партизанского отряда. Знает, где у робота расположен стоп-кран, и, видимо, по этой причине попала в отряд. Диагноз: на фиг.

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

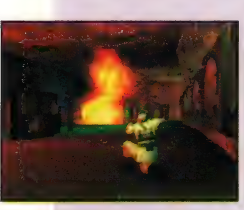
CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

СИМУЛЯТОРЫ

Hidden & Dangerous

Наберите слово iamcheater в меню или стартовом экране. А следующие коды вы сможете набирать уже во время игры. Если чит сработал — услышите короткий звуковой сигнал.



quickload — загрузка последней сохраненной игры
nohits — режим Бога
goodhealth — восстановление здоровья
openalldoor — открываются все двери
allitems — все Item'ы становятся доступны
killthemall — чит убивает всех врагов
showtheend — наберите этот код, если хотите посмотреть финальный ролик
gamedone — окончание текущей миссии
gamefail Fail Current Mission
resurrect — все члены вашей команды неожиданно воскресают
funnyhead — режим Big Head
enemyf — увидите вашего врага
debugdrawwire — режим Wire
playercoords — отображние вашего текущего местоположения
laracroft — альтернативная униформа
Примечание: приведенные коды не будут работать, если у вас установлен патч версии 1.1. Однако некоторые из них все же можно будет использовать, если в начале вместо iamcheater набрать iwillcheat.

Colin McRae Rally

Чтобы получить доступ к различным скрытым функциям игрушки, необходимо ввести какое-нибудь ключевое слово вместо вашего имени. А вот и сами ключевые слова:
FREEWAY — получаете доступ ко всем трассам
LOTTOWIN — доступ к некоторым дополнительным машинкам
SPECIALED — включается режим Custom Replay
BIGGUNS — удвоение энергии
HIPPO — вы поедете на машинке, раскрашенной в стиле Concept Art
WHITEOUT — уровень видимости значительно уменьшится
Для открытия одной из четырех скрытых трасс введите один из следующих кодов:
№ 1: INTHECLOUDS
№ 2: QUARRYVILLE
№ 3: TROLLEYPARK
№ 4: WILDAYWORLD
ALIENGOO — режим Jelly
BORROWERS — маленькие машинки. Попробуйте, это смешно
DARKSIDE — зеркальное отображение трассы
PASSEDOUT — не знаю, что это такое. Попробуйте сами
BEEFCAKE — машина Toyota Celica GT4
TURNBACK — изменение управления машинкой
BACKAGAIN — изменение направления движения
ROCKETMAN — скорости значительно возрастут

Moto Racer 2

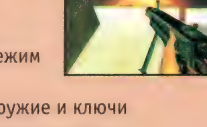
Набирайте коды на клавиатуре прямо во время игры.
CDNALSI — вы получаете доступ ко всем игровым трассам
CESREVER — в главном меню становятся доступны несколько дополнительных трасс
CTEKCOP — на ваш мотоцикл устанавливается ракетный двигатель

ACTION

Descent 3

IveGotIt — доступны все виды оружия, полная энергия и броня
BurgerGod — режим бога
TreeSquid — открывается вся карта
MoreClang — переход на следующий уровень
DeadOfNight — уничтожение всех ботов
FrameLength — отображение FPS
ByeByeMonkey — вид Chase
Shananigans — странные текстуры
TubeRacer — повреждения равняются 210
Teletubbies — изменяется солнце

Mortyr (demo)



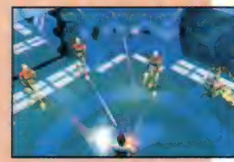
Коды вводите в консоли, которая, как обычно, вызывается тильдой (~).
.prezes — режим Бога
.wp — все оружие и ключи
aim on — прицел включен
aim off — прицел выключен
.did — показать FPS
.diz — убрать с экрана FPS

Quake 3: Arena (test)

Чтобы получить возможность пользоваться читами, необходимо создать игровой сервер с режимом введения кодов. Например, с использованием devamp'a это можно сделать следующим образом:
«devamp q3test1»
А сами коды. Конечно, вводятся в консоли (~).
god — режим Бога
give all — получаете все виды оружия и Grappling Hook
give health — здоровье
give armor — броня
give quad damage — квад
give personal teleporter — персональный телепортер
Далее идут коды, дающие вам отдельные виды оружия:
give gauntlet
give machinegun
give shotgun
give granade launcher
give rocket launcher
give lightning gun
give railgun
give plasma gun
give bfg10k
give grappling hook — Grappling Hook
give ammo — патроны

Star Wars Episode 1: Phantom Menace

Во время игры нажмите backspace, после чего введите следующие коды:
HAPPY — третье оружие становится гораздо более мощным и появляется надпись Open your heart. Наберите еще раз, и все будет в норме
SLOWMO — ваш персонаж становится очень медленным. Его скоростные качества вернутся, если введете чит еще раз
FROM ABOVE — вы видите вашего персонажа сверху. Наберите еще раз, и увидите его сзади
NAUGHTY NAUGHTY — камера размещается сзади вашего персонажа и появляется надпись Behold my neck-spike. Чтобы вернуть исходное положение камеры, наберите чит еще раз. Появится надпись Blort!
TURNTABLES — с момента ввода кода появится надпись The tables have turned или No More Cheating for You, и все читы перестанут работать корректно. Похоже, единственный способ привести все в норму — выйти из игры и запустить ее снова



I LIKE TO CHEAT — доступны все виды оружия. Добавляется 500 патронов ко второму оружию, 500 к третьему оружию, 5 к четвертому, 1 к пятому и 10 к шестому оружию. На экране появляется позорная надпись You are now the biggest cheater in the world
GIVE ME LIFE — здоровье равно 100, даже если у вас было больше
HEAL IT UP — то же самое
I REALLY STINK — уровень сложности становится Easy
DONTTTTT — не делайте этого — вы сразу же умрете
GURSHICK — увидите раздел Credits
IAMQUEEN — следующие четыре чита превратят вашего персонажа в кого-нибудь другого. Например, если наберете этот — сыграете за Queen Amidala
IAMPANAKA — Capitan Panaka
IAMQUIGON — Qui-Gon Jinn
IAMOBI — Obi-Wan Kenobi

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

СТРАТЕГИИ

Dungeon Keeper 2

Во время игры нажмите **CTRL+ALT+C** для активизации режима введения кодов. Вы не увидите никакого курсора, просто услышите звук. Читы должны набираться точно так, как они представлены, включая пробелы. И даже если вам кажется, что код не сработал (сразу не видно эффекта), на самом деле это не так. Некоторые коды, возможно, не будут работать во всех версиях игры. А вот и сами читы.

show me the money — получаете немного денег
now the rain has gone — показывается вся карта
feel the power — уровень всех монстров возрастает до 10
this is my church — получаете доступ ко всем комнатам
fit the best — доступны все комнаты и ловушки
i believe its magic — доступна вся магия
do not fear the reaper — следующий уровень

Пожертвования в храме:

Жертвуете:	Получаете:
2 Salamanders	Dark Mistress
2 Rogues	Salamander
2 Warlocks	Goblin
2 Bile Demons	Rogue
2 Black Knights	Vampire
Salamander + Dark Elf	Dark Mistress
2 Skeletons	Dark Elf
2 Wizards	Bile Demon
Skeleton + Troll	Bile Demon
2 Dark Elves	Troll
2 Vampires	Bile Demon
2 Dark Mistresses	Skeleton
2 Trolls	Warlock
3 Monks	Mana Boost
Bile Demon + Warlock + Dark Elf	Receive Imps
2 Dwarves + Dark Mistress	Make Safe

Игру также можно начать с любого уровня. Для этого запускайте ее следующей записью в командной строке: **dk2.exe -level** (имя уровня). Все уровни лежат в директории DK2DIR/DATA/EDITOR/MAPS/. Уровни кампании называются level1 level20, однако есть исключения: Шестой уровень называется **level6a** или **level6b**, одиннадцатый — **level11a**, **level11b** или **level11c** и пятнадцатый — **level15a** или **level15b**. Секретных уровней всего пять, и они имеют названия **secret1 secret5**.

Total Annihilation: Kingdoms

В режимах **Skirmish** или **Multiplayer** нажимайте **[Enter]** — всплывет небольшое окошко, жмите "**+**", вводите один из нижеследующих кодов и нажимайте **[Enter]** снова. Для отмены чита введите его еще раз.

atm — восполняются запасы маны
cdstart — запустить/остановить музыку
combustion — смерть всем врагам
doubleshot — все виды оружия наносят двойное повреждение
fogcolor 1-256 — изменение цвета тумана
halfshot — повреждения, наносимые всеми видами оружия уменьшаются в два раза
ilose — мгновенное поражение
infrared — включить/выключить туман (Fog of War)
iwin — победа!
kill 0-4 — смерть игроку под номером 0-4
lotsablood — игра становится более кровавой
lushee — ограничение роста ресурсов
meteor — в случайном месте начинается массовое падение метеоритов nanolathing Nanolathing и Metal Using удваиваются
noenergy — код забирает всю вашу энергию (Energy)
nometal — у вас нет металла (Metal)
nowisee — открывается вся карта
radar — радар видит все
shareradar — информация с вашего радара доступна всем
shootall — униты нацеливаются на врагов
sing — когда вы отдаете юнитам приказы, они поют песенки
tilt — максимальное количество людей и ресурсов
view 0-4 — посмотреть Metal и Energy игрока под номером 0-4
zipper — ускоряется строительство зданий

RPG

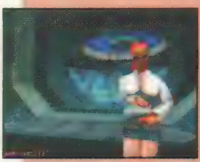
Аллоды 2: Повелитель Душ

Все коды вводятся в окне введения сообщений, и работать они будут только в сингле.

##Coward — этот код открывает доступ к остальным кодам. Пока он не введен, остальные коды работать не будут
#show map, #hide map — открыть карту, закрыть карту
#create [количество] <название вещи> <self|army> [{магия1, магия2, ...}] — создать вещь (вещи)
#create 1000000 gold — немного денег
#create 1000 Potion Big Health — немного целебных снадобий
#create Very Rare Crystal Long Sword {damageBonus=100,toHit=200} — магический меч
#modify <кто-нибудь> — модифицировать персонаж (персонажей)
#modify self +spells — обучить главного героя всем заклинаниям
#modify army +god — сделать всех ваших персонажей неуязвимыми
#summon [количество] <монстр> — вызвать монстра (монстров).
#summon Dragon — вызвать дракона 1-го уровня
#summon 3 Turtle.4 — вызвать три черепахи 4-го уровня
#kill <имя игрока> — убить всех персонажей указанного игрока
#kill all — убить всех враждебных персонажей и монстров
#victory — победа!
#pickup all — поднять все лежащее на карте

ЕЩЕ ACTION

Requiem: Avenging Angel



Нажмите Enter, чтобы появилось окно консоли, куда, собственно, и вводите следующие коды:

csmilton — код разрешает использование читов
csstigmata — пропуск в Medlab
csitems — то же самое
csshroud — восстанавливает все вооружение и здоровье
cshealth — восстанавливает только здоровье
csrosary — Item'ы
csammo — амуниция
csguns — у вас есть все виды оружия
csyhwh — режим Бога

Kingpin: Life of Crime

Запустите игру с параметром командной строки «+ developer 1». После запуска вызовите консоль (тильда «~»), где, собственно, и набирайте коды:

IMMORTAL — режим Бога
NOCLIP — прохождение сквозь стены
EXTRACRISPY — всех монстров в поле зрения охватывает огонь
CL_REARVIEWMIRROR 1 — зеркало заднего вида

Следующие команды необходимо вводить со словом **GIVE**. Например, **GIVE ALL, GIVE CASH**

ALL — все, кроме денег
CASH ### — деньги в размере ###
COIL — веревка (coil)
WATCH — часы
BATTERY — батарейка
WHISKEY — виски
CHEM_PLANT_KEY — ключ от химического завода
SHOP_KEY — ключ от Bait-Shop'a
WAREHOUSE_KEY — ключ от склада
LIZZY HEAD — голова Lizzy
SHIPYARD_KEY — ключ от верфи
OFFICE_KEY — ключ от конторы Mokler'a
VALVE — Valve Handle
TICKET — билет на воздушный поезд
FLASHLIGHT — фонарик
WEAPONS — все оружие
AMMO — все боеприпасы

MISSION IMPOSSIBLE

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

СИМУЛЯТОРЫ

Star Wars Episode 1: Racer

На том экранчике, где вы покупаете новые примочки для вашего POD, попробуйте нажать **[Shift] + [F4] + [4]**. Это должно принести вам дополнительную тысячу долларов. Вышеуказанные действия, однако, могут быть проделаны только пять раз.

Test Drive 5

Войдите в меню **OPTIONS** и наберите следующее:
cup of choice — доступны все виды кубковых гонок
that takes me back — доступен режим backwards
i have the key — доступны все машины и трассы
Обратите внимание: везде, где в читах стоят пробелы, нужно нажимать клавишу «пробел».

Need for Speed: High Stakes

Наберите эти коды в любое время, находясь в главном меню.

Режим Arcade:
TR 00-15 — ваша машина становится похожа на Traffic Cars
GOFAST — проапгрейдить движок
MONKEY — улучшить коробку передач до автоматической
MOON — снижение гравитации
MADLAND — ваши оппоненты становятся Super Human'ами

Режим Career:
BUY — можете купить все что угодно бесплатно
UP0 — обнуление апгрейдов
UP1 — первый апгрейд
UP2 — второй
UP3 — соответственно третий
GATES — немного денег

Режим Hot Pursuit:
DCOP, ECOP, FCOP — все три кода добавляют еще одну машинку.

Остальные коды:
ACAR — еще одна машинка
BCAR — то же самое
CCAR — опять новая машина
CARS — доступны все автомобили
TRACKS — доступны все трассы
ALLTIERS — доступны все типы покрышек
OUTMYWAY — слышен звук горна и все ваши оппоненты разбиваются
RESETYA — опять же звук горна, но на этот раз ваши оппоненты начинают гонку сначала
Примечание: последние два кода также работают в меню PAUSE.

Midtown Madness

В самой игре держите **CTRL+ALT+SHIFT+F7**, пока не появится окошечко, в которое можно что-нибудь ввести. Туда и вводите следующие коды:
/nodamage — вы не получаете повреждений
/damage — обратный эффект
/dizzy — крутящееся небо
/fuzz — отключается полицейский радар
/ufo — вместо самолетов по небу летают НЛО
/slide — отсутствует трение у окружающих машин
/puck — у вас нет трения
/grav — отсутствие гравитации
/talkfast — комментарий ускоряется
/talkslow — комментарий замедляется
/big — большие люди.
/tiny — крошечные пешеходы.
/nosmoke — выключение дыма из-под колес, следовательно колеса не изнашиваются
/smoke — включение колесного дыма и износа колес

F22 Lighting 3

Чтобы воспользоваться читами, нажмите **[Ctrl] + [Enter]**, введите один из нижеследующих кодов и нажмите **[Enter]** снова:
the truth is out there — неограниченные боеприпасы;
black oil — заправка;
trust no one — режим Бога;
i want to believe — вы никогда не разобьетесь;
this isnt happening — восстановление здоровья;
ghostpit — невидимость.

СТРАТЕГИИ

Small Soldiers

Во время игры одновременно нажмите [Ctrl]+[Shift]+X+S. Сначала отпускайте S, а затем все остальные клавиши. Если вы все сделали правильно, в левом нижнем уголке должно появиться место для введения кодов. Наберите там следующее:

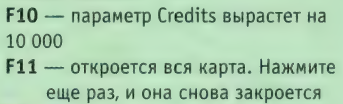
toys # — устанавливается максимальное количество доступных игрушек
clear — отключается туман (Fog of War)
team # — устанавливается максимальная численность вашей команды
mcleod 1 — включение режима Бога
mcleod 0 — отключение режима Бога

Braveheart

В режиме 3D нажмите клавишу **[Del]**, и появится окошко для отсылки AI-сообщений, куда и вводите следующие коды:
sesquipidilian — разрешено введение кодов AI
bannockburn — убить всех врагов
the five hundred — закончить миссию самоубийством
dresden — поджечь все здания
steve reeves — повышается боеспособность ваших войск
bucks fizz — попробуйте сами: очень полезный чит
bastille day — разрушаются стены
haemorrhage — отключение кровавого режима
killcam — убийство оператора с камерой

Star Trek: Birth of the Federation

Чтобы активизировать режим ввода читов, запустите игру из командной строки с параметром '-Mudd' (буква M — заглавная). Например "c:\botf\trek.exe –Mudd". После этого при нажатии на некоторые клавиши становятся доступны следующие возможности:
F9 — добавляется 100% к параметру Overall Research
F10 — параметр Credits вырастет на 10 000
F11 — откроется вся карта. Нажмите еще раз, и она снова закроется



Можно также посмотреть картинки, которые при честной игре вы увидите, только если произойдет определенное событие. Для этого также надо запускать игру с параметрами в командной строке.
-bones = формирование альянса
-gorn = поражение
-kirk = уничтожение планеты
-picard = захват всей галактики

Warzone 2100

Читы работают, если вы установили патч версии 1.01. Во время игры нажмите [T], введите код, после чего нажмите [Enter]. Далее указано, что делают те или иные коды:
time toggle — останавливает и запускает снова отсчет времени миссии
get off my land — убивает все вражеские юниты миссии
show me the power — добавляет 1000 к вашей энергии (power)
whale fin — то же самое
hallo mein schatz — пропускаете текущую миссию и переходите к следующей
work harder — успешно завершаются все текущие разработки
double up — удваивается сила ваших юнитов
kill selected — все помеченные юниты умирают
easy — устанавливает уровень сложности Easy
normal — устанавливает уровень сложности Normal
hard — то же самое, только уровень сложности на этот раз Hard (могли бы и сами догадаться)
version — показывает данные о том, когда код программы был скомпилирован (чрезвычайно полезный чит)
john kettley — изменят погодные условия
biffer baker — делает юниты практически неуязвимыми
shakey — когда юниты взрываются, экран трясется

MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

Jagged Alliance 2

Сначала на тактическом экране (Tacticscreen) наберите слово IGUANA, удерживая при этом клавишу [Control]. Это должно активизировать режим введения читов. Далее нажимайте следующие комбинации клавиш (циферки означают клавиши на numpad'e):

ALT+T — телепортация отмеченного солдатика в текущее местоположение курсора;
ALT+O — уничтожение всех врагов в секторе;
ALT+R — полный комплект боеприпасов (перезарядка оружия);
ALT+B — в позиции курсора появляется враг;
ALT+C — то же самое, только не враг, а мирный житель;
ALT+G — то же самое, только не мирный житель, а наемник;
ALT+Y — roboter появляется в позиции курсора;
ALT+5 — наемник становится большим жуком;
ALT+I — случайно сгенерированный вид оружия появляется также в позиции курсора;
ALT+K — там, где был курсор, взрывается газовая граната;
ALT+Q — показывается содержимое всех зданий (просто у них исчезают крыши);
ALT+1 — наемник трансформируется в танк, однако получившийся танк совершенно бесполезен, так как им нельзя управлять;
CTRL+T — все наемники текущего сектора попадают под арест к злобной королеве (**Bad Queen**);
CTRL+H — наемник теряет здоровье (курсор должен указывать на конкретного наемника;
CTRL+U — здоровье наемника восстанавливается (с курсором все то же самое);
CTRL+K — в позиции курсора взрывается ручная граната.

СИМУЛЯТОРЫ

SimCity 3000

Если наберете один из следующих кодов, то **Newsticker** покажет вам что-нибудь необычное:
fund, advisor, moremoney, maxis. 1234, sc3k, mayor, hello, simcity, money, ticker.

Напомню, что окошко для введения читов вызывается одновременным нажатием следующих клавиш: **[Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [C]**. А если наберете там **pay tribute to your king**, станут доступны все **reward buildings**. Этот чит не всегда работает. В частности, он не сработает, если вы построили уже много **reward buildings**.

Jeff Gordon XS Racing

В главном меню наберите слово **icancheat**, что и позволит вводить все остальные читы. После этого набирайте в появившемся окошке один из нижеследующих кодов и жмите **[Enter]**. Сразу после этого будет услышано звуковое подтверждение, что чит сработал.
Читы главного меню:
CLIPPED — включение режима **No Clipping**;
RECKLESS — режим **Reckless**;
Чит меню **TRACK SELECTION**:
LAPSET — устанавливается количество кругов в гонке.

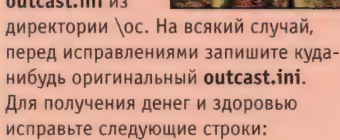
QUEST

Beavis & Butt-head Do U

Во время игры наберите на клавиатуре слово **gosanta**, после чего нажимайте **F2** для вывода на экран небольшого меню с читами.

ЕЩЕ ACTION

Outcast



Загрузите Notepad и редактируйте там файл **outcast.ini** из директории \oc. На всякий случай, перед исправлениями запишите куда-нибудь оригинальный **outcast.ini**.
Для получения денег и здоровью исправьте следующие строки:
[Bonuses]
MoneyChest=5.0000000 ->
MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 ->
Money=1000000.0
Life=5.0000000 -> Life=5000000.0
Также можете попробовать изменять следующие строки:
[SimpleGun] — оружие, с которым вы начинаете игру.
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=310.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=22
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=30.000000
Еще есть способ проходить сквозь двери, не имея ключа:
1. Подойдите к двери так близко, как только сможете.
2. Бросьте девайс **F-LINK** (это что-то вроде телепортера).
3. Телепортируйтесь.
4. Благодаря ошибке в исходном коде игры, вы окажетесь на другой стороне.

MechCommander

Чтобы использовать читы, создайте в главной директории (то место, куда вы инсталировали игрушку) файл и назовите его **«buymechcommander.2»**.
После этого во время игры набирайте коды:
lorrie — все оружие.
osmiu — режим бога.
Для отключения наберите еще раз.
mineeyeshaveseen-theglory — открыть всю карту.
Для неограниченной артиллерии наберите **Lordbunny** после чего нажимайте «**b**» и левую кнопку мыши на вражеском юните, чтобы уничтожить его.

poundofflesh — деньги.
rockandrollpeople — неограниченный **dropweight**.

System Shock 2

Во время игры нажмите одновременно **[Shift]+[;]**, после чего набирайте: **summon_obj** [вещица, которую вы хотите получить].
Объекты могут быть следующие:
medical kit
psi amp
wrench
pistol
shotgun
assault rifle
laser pistol
ap clip
he clip
standard clip
pellet shot box
rifled slug box
large worm
beaker
detox patch
psi booster
reflec armor
french-epstein device
portable battery
maintenance tool
hack soft v3
repair soft v3
research soft v3
modify soft v3
EMP Rifle
Electro Shock
Gren Launcher
Stasis Field Generator
Fusion Cannon
Crystal Shard
Viral Prolif
Worm Launcher
Можно также набрать следующие читы:
psi_full — восстановление psi-очков.
ubermensch — ваш персонаж становится супер-человеком.
add_pool — дополнительные build-pool-очки.
show_version — отображение версии игры.
toggle_inv — панель inv.
shock_jump_player — прыжок.
look_cursor — курсор в режиме «**look**».
reload_gun — перезарядка оружия.
wpn_setting_toggle — смена установок оружия.
stop_email — остановка текущего email-лога.
clear_teleport — очистка телепортера.
use_obj — использование объекта.
toggle_mouse — переключение между mouselook и клавишами управления курсором.

КОГДА ЗВЕЗДЫ БЫЛИ МОИМИ

Данила Матвеев

Elite

Если быть, то быть лучшим.
Валерий Чкалов

Понятие «ИГРОВАЯ ВСЕЛЕННАЯ» сейчас уже прочно вошло в лексикон игрока, но тогда подобный подход был, мягко говоря, в новинку. Естественно, игра, в мире которой можно было жить, стала невероятно популярной. К чему такое долгое вступление, спросите вы? Все очень просто: та Elite, в которую вы играли на PC, — лишь перекомпилированная версия спектрумовской игры, а на «Спектрум» игра в свою очередь переместилась с давно забытой видеоприставки BBC Microcomputer. Было это в лохматом 1984 году.

На синклере я видел четыре варианта ELITE, на PC — три. Сколько их всего в природе и для какого количества платформ, не знает, как мне кажется, никто. Какой из них лучше, тем более сказать сложно — все отличия сводятся только к «косметике»: в одной версии три вида лазеров, в другой — четыре, в поздних вариантах игры можно садиться прямо на планеты и т. д. Но примочки сути не меняют: Elite до сих пор остается одной из самых сложных и больших по объему игр.

В чем собственно дело? Существует некая футуристическая ВСЕЛЕННАЯ, состоящая (по классической трактовке идеи) из семи галактик. Есть еще восьмая, тайная галактика, но я не знаю ни одного человека, который бы до нее добрался. Человечество успело плотно заселить все это пространство; в космосе процветает бизнес и торговля. Игроку предлагается роль капитана космического корабля.

Все. Больше никаких ограничений по сюжету не будет. Среди широких масс игроков ходили слухи, что конечная цель игры — найти ТАИНСТВЕННУЮ ПЛАНЕТУ, где оказываются лучшие капитаны галактики после выхода на пенсию. Так это или иначе — сказать не берусь — сам этой планеты никогда не видел, хотя Elite отняла более полугода моей жизни, и ни один из моих знакомых (из числа тех, что ночевали в рубке корабля) ее не нашел. Хотя история правдоподобная, и по ходу игры попадались некоторые намеки, которые можно расценивать как косвенные доказательства существования этой планеты. Говорят, что иногда игра глючит, и тогда на эту планету люди натыкаются внезапно. Появляется тьма каких-то суперкораблей и все на фиг уничтожает. Правда, или нет — не скажу. Но так хочется, чтобы это была правда...

Казалось бы, чего уж проще — летаешь себе, торгуешь чем придется... Но Бог его знает почему, в Elite эти простые действия вызывают у игрока ощущение исполнения РЕЛИГИОЗНОГО ОБРЯДА. Хотя нет, я знаю почему, все как в жизни.

Много ли вы знаете компьютерных игр, в которых можно жить? То есть ДЕЙСТВИТЕЛЬНО жить? Игр, в которых развитие сюжета зависит ТОЛЬКО от вас? От вашего поведения, от ваших способностей? Игр, эмулирующих действительность на экране вашего монитора? Я знаю две. Но одна из них была первой. Имя ей — Elite.

Интро

Прежде чем начать рассказ собственно о самой игре, позвольте мне провести краткий экскурс в прошлое. Бесспорно, многие знают ту историю, которую я планирую поведать ниже, но, господа, давайте не будем забывать, что уже на свет появилось и взросло новое поколение игроков, которые начали свою карьеру в лучшем случае с «Поиска» (если кто забыл, был такой частично XT-совместимый монстр советского производства, который ехидные завсегдатаи Тушинского рынка звали «Найденыш»), а то и сразу из колыбели севшие за IBM PC.

Так что если кому-то не интересна предыстория появления на свет столь эпохальной игры, то они могут запросто пропустить следующие несколько абзацев. Но, черт побери, неужели вас ностальгия не охватывает?

Это произошло в 1982 году. Именно сырым летом этого года компания Sinclair Research Ltd., основанная г-ном Клайвом Синклером (впоследствии сэром) представила широкой общественности персональный компьютер под названием Sinclair ZX Spectrum. Это был первый компьютер, ставший поистине

Aces high

В Elite — самое удобное кнопочное управление для космических симуляторов, когда-либо придуманное человеком. Дело в том, что корабль нельзя просто повернуть в сторону. Его можно только заставить вращаться вокруг своей оси. Да, все маневрирование осуществляется кренами и вертикальными отклонениями. Казалось бы — пустяк, но сколько реализма это добавляет в игру! Джойстик в Elite в принципе не нужен, ваша клавиатура превращается в настоящий пульт управления звездолетом. Это происходит просто на подсознательном уровне. И это счастье, можете мне поверить. Межзвездные расстояния огромны, но вам не придется преодолевать их на досветовых скоростях, мучительно рассматривая пустоту. Как только вы выбираетесь за пределы гравитационных аномалий, включайте гиперпривод и смело показывайте язык Эйнштейну, он вас никогда не догонит со своей релятивистикой. Но если по вашему курсу имеется нечто обладающее физической массой, вас ожидает переход в Эвклидово пространство. Это может быть вульгарный астероид, мирный транспорт, прогулочная яхта, а может — эскадра недружелюбных супротивников. И тогда вас ожидает бой. Как это было реализовано! До сих пор я не знаю игры, которая хотя бы приблизилась к Elite по накалу и динамике сражений. В вашем распоряжении полная, ничем не ограниченная трехмерность, лучшее в мире управление и ваш, по настоящему ваш, корабль. Вам есть что терять, и поэтому в Elite не сдаются. Можно победить. Можно удрать, сохранив груз и корабль, но не сдаться. Это просто невозможно себе представить, ведь сохранив корабль, победив в сражении, чувствуешь себя действительно ЧЕЛОВЕКОМ. Мужчиной, если угодно, и если к этому есть биологическая предрасположенность.

персональным. Кстати, звание пэра Англии Синклер получил именно за создание этого компьютера.

По тем временам, это была вполне серьезная машина. Стандартные 64 Кбайт оперативной памяти (правда, 16 из них было зарезервировано под ПЗУ) по тем временам удовлетворяли фантазии большинства программеров. Графический движок позволял любоваться 8 цветами, двумя градациями яркости и режимом мерцания. И все это одновременно! Сейчас это может вызвать эпилептический припадок у человека, с отвращением злопыхающего (какое слово прекрасное!) на HiColor, но 15 лет назад это было почти Hi-End!

Но мы немного забежали вперед. Итак, на дворе 1982 год. Игроки, мягко говоря, не избалованные красивыми играми, неожиданно получают в свое распоряжение механизм, с помощью которого, несмотря на его более чем умеренную цену, можно запускать игры с графикой! По тем временам это было очень.

Популярность этой платформы росла с каждым днем. Разношерстные производители ПО и «железа», понимая, что не воспользоваться ажиотажным спросом на эти компьютеры просто грешно, завалили рынок играми, прикладными программами и всевозможными джойстиками (чем доставили нам, пользователям, огромную радость — освоение паяльника для обеспечения корректной работы большинства экземпляров), что еще увеличило продажи. Публиковались различные схемы по самостоятельной сборке, на Тушинском рынке висели плакаты, заманивающие счастливых владельцев ZX Spectrum. В Англии продавалось до 50 тысяч компьютеров в месяц, что для начала восьмидесятых цифра просто фантастическая. Весь мир охватила синклерная лихорадка.

Несмотря на то, что изначально Sinclair предназначался едва ли не для решения бизнес-задач (интересно, как бы выглядел MS Office, рассчитанный на 64 Кбайт оперативной памяти), подавляющее большинство покупателей использовали компьютер только как самую совершенную на тот момент времени игровую приставку или, в лучшем случае, как дорогую пишущую машинку. Неудивительно, что рынок игр для Sinclair задышал полной грудью.

И появилась Elite.

Методика межзвездного выживания

Территориально игра начинается около маленькой планетки Lave (с вашего позволения я буду в основном рассказывать о классической версии игры, которая была, на мой взгляд, лучшей как на Синклере, так и на PC). В распоряжении игрока корабль, на котором установлено минимум оборудования, и 100 кредитов. 100 кредитов — это очень мало. Для сравнения — импульсный лазер (самый слабый в игре) стоит 400 кредитов. Спасательная капсула — 1000. В общем, не хватает.

Деньги на жизнь зарабатываются торговлей. В каждой галактике есть планеты двух типов — аграрные и промышленные. Если на первых пользуются спросом и, соответственно, дороги разнообразные товары промышленного производства, то на вторых — пища, полезные ископаемые и одежда, вина и золото. Прибыль получают за счет разницы в ценах. Бортовой компьютер так же любезно предоставляет нам сведения о количестве населения, уровне индустриализации и государственном строе планет. Все это крайне важно для планирования торговых операций.

Но, как это обычно и бывает, простой торговлей занимались тогда уже многие, поэтому конкуренция была жесткой. Зачастую длительный и опасный рейс только-только окупался, а о прибыли и речи не шло.

Когда-нибудь на планете Lave поставят памятник. Здесь началась ваша история. А с этой станции впервые вылетел ваш корабль, взяв курс в неизвестность.

Захват или расстрел этого транспорта очень выгоден! Конечно, если вы не боитесь патрулей. А впрочем, кто не рискует, тот…

Гораздо большие деньги можно было заработать занимаясь противозаконной деятельностью. Например, за три рейса с рабами и наркотиками на борту можно было скопить денег на приличное оружие. Но стоило ли оно того?

Во-первых, сразу после совершения любого злодеяния, на преступившего закон начиналась самая настоящая охота. Напрягалась полиция, и каждый вылет в открытый космос превращался в бой за выживание. Напрягались пираты: любой корабль с дорогостоящим грузом на борту становился объектом их пристального внимания. И, наконец, на некоторых орбитальных станциях отказывались принимать корабль, у капитана которого подмоченная репутация.

Об орбитальных станциях

В классическом варианте игры на планете посадка была невозможна: грузы доставлялись со спутников «вниз» на шаттлах, а сами корабли никогда не касались земли. После прибытия в очередную систему приходилось сперва добираться до станции, а потом осуществлять процесс стыковки. Представьте себе: станция вращается вокруг своей оси, одновременно двигаясь по орбите вокруг планеты. Представили? В станции есть док — маленькая прямоугольная щель, в которую как раз корабль и входит. С трудом. Надо синхронизировать скорость корабля со скоростью станции, и вращаясь вокруг своей оси (это необходимо для того, чтобы входные ворота дока и корабль оставались неподвижными друг для друга) медленно влететь в док. Это было безумно сложно: многие бросали Elite, так толком и не поиграв в нее только потому, что не могли состыковаться со спутником. При наличии денег можно было купить себе специальный стыковочный компьютер, который эти действия проводил самостоятельно, но откуда деньги у человека, который только что начал играть?

Альтернатива есть всегда

Если вас не прельщает карьера мирного торговца, можно попытаться стать борцом за справедливость. Охота за головами всегда была очень прибыльным занятием, оставшись таковым и во время Elite. Технология проста до неприличия: прилетев с ценностями на борту (компьютеры или драгоценные камни вполне подойдут) в новую систему с низким уровнем общественного развития, некоторое время подождите. Довольно скоро на вас нападут пираты. Останется только всех расстрелять, получить заслуженную награду и подобрать груз, который везли враги.

Да, в игре есть и такая возможность. При наличии у вас на борту специального устройства вы можете подбирать метеориты, которые, как правило, приравниваются к тонне полезных ископаемых, или груз, часто остающийся после гибели корабля. Единственное «но»: пираты не самые законопослушные люди в галактике, поэтому и груз перевозят не самый легальный, а самый прибыльный. А если вы по незнанию возьмете на борт контейнер с наркотиками, никому уже не будет интересно, что вы их не продать собирались, а властям сдать на первом посту. Статус автоматически упадет до земли и немного ниже.

На сельскохозяйственных планетах выбор оборудования невелик, зато там очень дешевые продукты. Но если вы хотите, чтобы ваша верная Cobra Mark III стала настоящей боевой машиной, вам придется посетить и места не столь отдаленные (я имею в виду индустриальные планеты, а не то, что вы подумали).

О репутации

Если игрок не занимался никакими противозаконными делами, в его досье значилось «Clear», что в данном случае означает «Чист перед законом». А если вас угораздило перевести пусть даже небольшое количество рабов, то готовьтесь к тому, что ваш статус начнет падать.

Но транспортировка контрабанды — это еще полбеды. А вот если вы попали в разряд пиратов... Добиться почетного звания пирата можно двумя способами. Во-первых, напасть на патрульный корабль. Если вам удастся выжить после подобного мероприятия (а остаться в живых можно только одним способом — уничтожив патрульных), то вам автоматически присваивается звание «Врага народа». В любом приличном месте на вас будут охотиться все, кому не лень. Дело в том, что за убийство пирата выплачивается награда. Ваша голова становится желанным призом для всех авантюристов вселенной.

Второй способ нажить себе крупные неприятности — совершить нападение на торговый транспорт, причем как нападение расценивается даже случайный выстрел в «ненужную сторону». Это не столь фатально, как атака полицейского, но тоже неприятно.

Где-то в глубинах космоса есть система с одной планетой. Там находится пиратская орбитальная станция. Она не числится ни в одном реестре, почти не видна на радарах, и попасть внутрь ее можно только получив приглашение от хозяев. Там самые дешевые рабы и самые прибыльные квесты. Чтобы удостоиться приглашения, надо стать изгоем. Вас будут ненавидеть все честные люди всех галактик... но чо это такое, брателла, по сравнению с действительно большими деньгами и возможностью посетить самые тайные уголки вселенной?

Так гласит одна из многочисленных легенд мира Elite.

В общем, прежде чем становиться в оппозицию к закону, десять раз подумайте, а уж стрелять или нет решать вам.

Самый вкусный пряник

Ветеранов в Elite очень немного. Дело в том, что вместе с числом ваших побед растет ваш рейтинг. Преодолев последовательно несколько стадий мастерства, пилот получает категорию Elite. Но одно дело сказать, а другое дело получить эту самую категорию. Чтобы стать Elite, нужно уничтожить более 7000 кораблей! Это в классической версии, в других — это число варьировалось, но, как правило, почему-то в большую сторону.
Звание Elite — это не просто рамочка на стене. Это уважение простых космонавтов и страх пиратов, это секретные миссии и куча честно (или нечестно) заработанных денег. Это цель, которой, к сожалению, удалось добиться немногим.
Достигают этой цели оружием. Ваш корабль Cobra MKII — весьма не плох, но без дополнительного оснащения и оружия он бесполезен. Вам понадобятся и боевые лазеры, и ракеты, и энергитические бомбы и дополнительные грузовые отсеки... Да мало ли чего еще! Все это придется покупать.

В легальном существовании есть масса своих плюсов. Можно спокойно летать там, где душа захочет, никто не напрягается при виде вашего корабля около богатой планетной системы. Хорошо, одним словом. И можно рассчитывать на развитие сюжета.

Путь звездолетчика

Да! В Elite есть сюжет! Но он настолько велик и растянут по времени, что его можно просто не заметить, если не играть в Elite месяцами. Через какое-то время, после того как вы достигните некоторого социального положения (об этом отдельный разговор), вам начнут предлагать квесты, выполнение которых не только благотворно отражается на состоянии вашего кошелька, но и позволяет еще на шаг приблизится к таинственному финалу игры. Например, однажды по прибытии на очередную станцию, вам сообщат, что соседняя звезда скоро взорвется, превратившись в сверхновую. Необходимо срочно эвакуировать население с планет этой системы. Беженцы уже собраны на станции, и вы — их последняя надежда. Таких квестов будет несколько. А что будет дальше — nobody knows.

Вернее, никто не знает, что будет в отдаленном будущем. А что будет с вами и вашим кораблем относительно скоро, предсказать можно. Как только ваш рейтинг вырастет хотя бы до уровня Dangerous, будьте готовы к встрече с инопланетянами.

Внешняя угроза

Да, в мире Elite есть и такие. Откуда они взялись и кто они такие — не известно.

Некоторые люди считают, что Таргоны появились в нашем мире специально, другие рассматривают версию о случайном взаимопроникновении двух вселенных. Таргоны — символ беды, уже многие столетия встреча с обломком кораблей Таргонов воспринимается людьми как дурное предзнаменование. Потому как встречу с самим кораблем пережили единицы.

Так гласит еще одна из многочисленных легенд мира Elite.

В один прекрасный момент, выйдя из подпространства, вы с удивлением обнаружите, что находитесь на полдороге между двумя планетами. Недоумевая, чтобы это значило, вы начинаете готовиться к следующему прыжку, и тут из небытия возникает он. Корабль Таргонов. Чудовищных размеров диск, самый мощный корабль в игре. О схватке с ним вы будете рассказывать внукам, если они, конечно, у вас появятся.

Но встреч с Таргонами стоит опасаться только матерым космическим волкам, более того, с течением времени игрок может узнать, как самому перехватывать корабли инопланетян. Но это для особо смелых.

Назад в будущее

Теперь поговорим о технологии. Elite — это одна из первых (а может и самая первая) полностью трехмерная игра в мире. Даже синклеровая версия была трехмерной — использовалась векторная графика, естественно, что о текстурах владельцы «Спектрумов» и не мечтали, но, тем не менее, какая это была графика по тем временам! Разумеется, в версиях для PC были и текстуры, и 256 цветов, но, как ни странно, привлекательности игре это не добавило.

А это патрульный истребитель. Очень скоро один его вид будет вызывать у вас дрожь в коленках.

Пытаетесь влететь в орбительную станцию без стыковочного компьютера? Ну, что ж, удачи вам. Говорят, оптимистам везет.

У такой популярной игрушки не могло не быть клонов и прочих продуктов человеческого желания заработать как можно больше денег как можно меньше напрягаясь. Хотя нет, нельзя сказать, что люди сделавшие, Privateer, не старались. Еще как старались, но, к сожалению, пошли по неверному пути. Вместо того, чтобы расширять игровую вселенную, предоставив игроку возможность делать все, что он захочет, они ввели в игру довольно жесткую сюжетную линию, гнуснейшим образом урезав при этом торговую часть. Все свелось к банальному выполнению квестов и космическим боям.

Уже который год ходят слухи, что где-то «на задворках мира» кто-то делает новую Elite. И будто бы полностью сохранены возможности оригинальной игры, сделан современный движок и добавлено множество новых фич.

Хочется в это верить, но верится с трудом. Пока из игр разряда «живи-и-делай-что-тебе-нравится» есть только Daggerfall и Elite. Видимо, сложность создания подобных миров останавливает разработчиков от создания самого успешного коммерческого проекта уходящего тысячелетия, игры, которая сумеет составить достойную конкуренцию реальности. Нашей реальности. Нашей жизни.

От редакции

На нашем диске вы можете найти оригинальную версию Elite и обновленную Elite Plus. Испытайте себя, иногда новое — это действительно вовремя воскрешенное старое.

P.S. А новую Elite разрабатывают. MG

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Вот и закончилось лето. Пора в школу. Но не стоит отчаиваться. Во-первых, занятия в колледже можно еще долго прогуливать — аж до самой сессии, которая будет не раньше ноября. Во-вторых, снег не выпал, и есть надежда, что еще некоторое время будет тепло или хотя бы не очень холодно. И самое главное, в-третьих, как говорит один мой знакомый, скоро «рулезные гамезы посыпятся как из рога изобилия». С чего бы это, спросят некоторые? Ответ простой — максимум продаж игр в буржуйских странах приходится на ихнее Рождество. Почему? Науке это не ведомо, но как у нас на Новый Год принято ставить елку, так у них принято дарить всем подряд если не компьютеры, то хотя бы компьютерные игрушки. Средний покупатель, придя в магазин, более чем в половине случаев склонен покупать игрушки из категории «New!». А новыми игрушки в их магазинах, в отличие от наших пиратских палаток, считаются в течение примерно пары месяцев. Вот и получается, что с середины сентября, после ECTS (крупнейшая игровая выставка в Европе), как раз и начинается самый сезон выхода наиболее продаваемых компьютерных игр. Разумеется, наиболее богатые компании-разработчики, которые обычно делают самые хитовые игры, в курсе этого явления и потому стараются выпускать свои продукты осенью. Правильнее даже сказать, что выпускать игрушки осенью планирует большинство разработчиков, другой вопрос, что отнюдь не все могут ждать еще годик в случае задержек готовности продукта на месяц-другой-третий из-за процесса отлавливания последних ошибок. Кстати, некоторые подозревают, что лишь последний эффект обеспечивает более-менее равномерный выход игр в течение всего года.

Тем не менее, мы отвлеклись от основной темы — hardware. Те, кто не успел купить или с'апгрейдить себе компьютер в летние месяцы, а то и просто не захотел, полагая, что и такой сгодится, могут оказаться серьезно разочарованны. Свежеприближающийся поток новейших хитовых игр, в отличие от всего, что выходило до сих пор, будет ориентирован на средний компьютер NY-200. Так что, если вы не ожидаете, что в ближайшее время вам подарят новый PC, следует еще разок взглянуть на основные части имеющегося компутера. Даем примерную наводку: Celeron 366/RAM 64Mb/VGA AGP 16Mb не хуже, чем Riva TNT/HDD 4Gb/CD-ROM 24x/16 bit Sound card/17". И это, в общем-то, минимум, хуже которого играть будет никак низя.

Для тех же, кто хочет идти в ногу с технологическим прогрессом, мы бы порекомендовали обязательно новый 3D-ускоритель и возможно DVD. Тесты 3D-карт были в предыдущем номере, так что в этом номере мы добавили лишь некоторые видеокарты, по тем или иным причинам не попавшие в основной тест. DVD и системные платы были изучены специально к этому номеру, так что результаты мы предлагаем к рассмотрению.

Nick A. Skokov

Читайте в этом выпуске:

DVD

Тестирование месяца

DVD — это, конечно, не 3D-ускорители, завоевавшие рынок PC практически за год, но тем не менее эта железка становится все более практически полезной. Встречаются даже игры в DVD-исполнении, да и цена оных приближается к стоимости CD-ROM'а.

КАКИЕ БЫВАЮТ НЫНЧЕ «МАМЫ»?

Обзор системных плат Slot I формфактора ATX

Как скажет любой профессионал, сборка нового компьютера начинается с новой «мамы». Вот мы и рассмотрим наиболее популярные motherboards, доступные сегодня. Причем не обязательно считать, что все придется собирать самому — можно просто, придя в магазин, сказать, что хотите компьютер с такой-то «мамой»...

3D-УСКОРИТЕЛИ

Test update

В этом номере мы продолжим тестирование 3D-ускорителей, по тем или иным причинам не попавших в предыдущий номер. Было изучено два продукта. Ускоритель на TNT2 Ultra с 16 Мбайт видеопамяти и Matrox G-400.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Video Blaster WebCam III

В этом выпуске мы решили рассмотреть новый продукт от одного из лидеров в области Multimedia — компании Creative. Их новая Internet-камера называется Video Blaster WebCam III.

Что такое DVD? **D**igital **V**ideo **D**isc, цифровой видеодиск, или **D**igital **V**ersatile **D**isc, цифровой диск универсального применения, — следующее поколение технологии хранения данных на оптических дисках-носителях. DVD в общем больше по объему и быстрее обычных CD-дисков, что позволяет хранить на них как обычную информацию, так и аудио- и видеоданные. Разработчики стандарта DVD стремились найти замену старому CD-формату в области хранения цифровой информации, который со временем вытеснил бы такие привычные носители, как звуковые компакт-диски, видеокассеты, видеодиски, CD-ROM, а возможно и картриджи для видеоигр. DVD получила поддержку всех ведущих компаний-производителей бытовой электроники, изготовителей компьютеров и периферии, более чем половины ведущих кинокомпаний и студий звукозаписи, что говорит о высоком шансе на массовый успех этой новой технологии.

Nick A. SKOKOV

DVD

Так же, как обычные компакт-диски подразделяются на Audio-CD и CD-ROM, DVD-диски могут быть записаны в форматах DVD-Video (обычно их и называют просто DVD) и DVD-ROM; для просмотра DVD-Video выпускаются специальные проигрыватели, а диски DVD-ROM читаются специальными компьютерными DVD-приводами, подобными привычным нам CD-ROM'ам.

Внешне DVD-диски напоминают CD, но, в отличие от последних, способных вместить от 650 до 740 Мбайт данных, DVD-диски могут нести на себе от 4,7 до 17 Гбайт информации.

DVD не является собственностью одной компании. Над разработкой этого стандарта работали многие производители бытовой и компьютерной электроники и издатели кино- и видеопродукции. Изначально существовало два проекта стандарта на DVD: MMCD, подготовленный в сотрудничестве компаниями Sony и Philips, и SD, разработанный Toshiba, Matsushita и Time Warner. Группа компаний во главе с IBM настояла на согласовании единого стандарта, который и был принят в сентябре 1995 г.

Десять компаний — Hitachi, JVC, Matsushita, Mitsubishi, Philips, Pioneer, Sony, Thomson, Time Warner и Toshiba — объединились в консорциум, призванный в дальнейшем координировать развитие стандарта.

Принципы технологии DVD

Технология DVD является логической эволюцией технологии компакт-дисков. Так же, как на компакт-дисках, информация на DVD-дисках хранится на спиральной дорожке, находящейся на рабочей поверхности диска под защитным слоем. Как и в случае с CD, данные считываются отраженным лазерным лучом. Однако плотность записи на DVD-диске намного выше, а используемый лазер работает на более коротких волнах (до 650 нм). Но самым интересным нововведением стало использование в DVD-дисках нескольких слоев записи данных. При этом слои помещаются непосредственно друг под другом, а луч лазера фокусируется таким образом, что он беспрепятственно будет проходить через нижний слой и считывать информацию с верхнего. Если учесть, что DVD-диски могут изготавливаться по двусторонней технологии, мы можем получить один носитель с четырьмя слоями записи — против единственного на компакт-дисках.

Комбинируя количество сторон и слоев записи, мы получаем 4 формата DVD-дисков:

✔ один слой на одной стороне, емкость диска составляет 4,7 Гбайт;

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Почему не удается снять скриншот во время проигрывания на компьютере DVD-Video?

Большинство устройств DVD для персональных компьютеров (даже те, которые используют программные проигрыватели и декодеры) направляют видеопоток непосредственно в VGA-сигнал, что является наиболее эффективным способом управления таким широким потоком, как полноэкранное видео. Некоторые аппаратные декодеры используют сквозной кабель для превращения видеопотока в аналоговый VGA-сигнал после того, как он выходит с видеокарты. При этом используется технология ColorKey (ключевого цвета), которая заменяет определенный цвет пикселя на данные из видеопотока. Когда пиксель этого цвета появляется в потоке, идущем на дисплей, он заменяется декодером DVD на требуемый пиксель видеопотока, но этот процесс осуществляется «на выходе» из памяти графической подсистемы компьютера, в то время как снятие отпечатка экрана происходит в самой этой памяти. В результате все, чего можно добиться — изображение, равномерно залитое «ключевым цветом».

Почему не удается просматривать видеофильмы, скопированные с DVD-диска на винчестер?

Это происходит из-за того, что фильмы, записанные с использованием технологий защиты от копирования, хранят свою ключевую информацию в недоступных служебных областях, а не там, где другие файлы. Она не может быть скопирована с диска. Если попытаться просто запустить в проигрыватель файл .VOB, декодер не сможет найти требуемых ключей и прекратит исполнение.

Какой стандарт телевизионного изображения поддерживается DVD с точки зрения традиционных систем кодирования видеосигнала?

Видео на DVD по-прежнему поддерживает либо NTSC, либо PAL, так как указанные стандарты имеют мало общего

✔ два слоя на одной стороне, емкость диска составляет 8,5 Гбайт;

✔ по одному слою на каждой из сторон, емкость диска составляет 9,4 Гбайт;

✔ по два слоя на каждой из сторон, емкость диска составляет 17 Гбайт.

Преимущества стандарта DVD

DVD — большой шаг вперед по сравнению с большинством используемых сегодня носителей. На один DVD-диск можно записать от 2 до 8 часов цифрового видео высокого качества как в привычном, так и в широкоэкранном формате. Один диск позволяет сохранять до 8 независимых восьмиканальных аудиотреков (например, для возможности выбора языка перевода) плюс 32 трека с субтитрами. Более того, на DVD можно реализовать интерактивные нелинейные сценарии, выбор зрителем одной из нескольких камер обзора, средства быстрой навигации по диску. DVD-диск отличается высокой надежностью, он не портится от частого проигрывания, не восприимчив к магнитному излучению и температурным перепадам. DVD поддерживает такие стандарты цифрового звука, как PCM Stereo и Dolby Digital. В зависимости от модели устройства чтения, пользователь получает в распоряжение и многие другие возможности.

Memorex 6xDVD 32xCD

DVD обеспечивает качество видеоизображения, максимально приближенное к студийному, а по качеству звука оставляет позади лазерные аудиодиски. DVD выигрывает с сравнении не только с магнитными видеокассетами, но и с лазерными видеодисками.

«Родным» форматом сжатия видеоинформации на DVD является MPEG-2, использующий алгоритм, при котором отсеиваются избыточные данные (неизменяемые участки изображения и та информация, которая не успевает восприниматься глазами и слухом зрителя). Компрессия может проводиться на различной скорости, и чем последняя выше, тем выше качество воспроизводимых изображения и звука. Низкая скорость компрессии может иногда приводить к появлению так называемых «артефактов» (искажение цвета, размывание изображения, появление «снега», выпадение деталей изображения), но, во-первых, «артефакты» могут быть вызваны и сторонними причинами, такими, как неточная юстировка воспроизводящего устройства, ошибки при переносе материала с мастер-кассеты, некачественные соединительные кабели, а, во-вторых, MPEG — стандарт, быстро развивающийся и избавляющийся от своих прежних погрешностей.

Качество аудиоинформации на DVD превосходно. Запись оцифрованного звука в стандарте PCM осуществляется на более высокой скорости сэмплирования, чем в аудиокомпакт-дисках. Использование же многоканального «объемного звука» при помощи технологий Dolby Digital или DTS позволяет насладиться всеми возможностями столь популярных на сегодняшний день систем «домашнего кинотеатра».

Кто и почем это продает?

Список компаний, поддерживающих DVD, весьма велик, поскольку этот стандарт нашел признание у всех ведущих производителей бытовой электроники. На рынке можно найти бытовые DVD-проигрыватели и устройства DVD-ROM следующих грандов отрасли:

Aiwa, Akai, California Audio Labs, Comjet, Compro, Cretive Labs, Denon , DynaTek, Faroudja, Goldstar (LG), Grundig (Europe), Fisher (Sanyo), Harman Kardon, Hitachi, Hi-Val, Hyundai, JVC (Victor), Leadtek, LG, Kenwood , Magnavox (Philips), Marantz (Philips), Margi Systems, Media Forte, Meridian, Mitsubishi, Noriko, Onkyo, Pacific Digital, Panasonic (Matsushita), Philips, Pioneer, Proscan (Thomson), RCA (Thomson), Runco, Samsung, Sanyo, Sharp, Sigma Designs, Sony, STB Systems, Technics (Matsushita), Thomson (Europe), Toshiba, Victor (Japan), Yamaha, Zenith.

Несколько слов о ценах. Бытовые DVD-проигрыватели находятся практически в одной ценовой категории с качественными видеомагнитофонами, и их цены продолжают снижаться. Цены на компьютерные устройства чтения DVD-ROM колеблются в широких пределах (от $70 до $600), но производители обещают со временем довести их до уровня нынешних цен на CD-приводы. DVD-диски с видео- и аудиозаписью продаются обычно по цене от $15 до $30; диски DVD-ROM пока заметно дороже дисков CD-ROM, но это обусловлено, вероятно, значительно меньшими объемами производства и продаж.

А что там говорят про какие-то регионы и защиту от копирования?

Так как в развитии стандарта DVD непосредственное участие принимают крупнейшие киностудии, их интересы учитывались при разработке. Из-за того, что обычно раскрутка одного фильма происходит по-разному в различных регионах планеты, стандарт DVD должен был гарантировать им поддержку рыночной политики с помощью региональных дистрибьюторов. Поэтому всю территорию Земли разработчики разделили на несколько обширных регионов, каждому из которых соответствовал свой уникальный код. Этот код закладывается в DVD-проигрыватель согласно тому региону, в котором он должен быть продан, после чего проигрыватель может воспроизводить лишь те DVD-диски, которые «разрешены» к использованию в данном регионе. Так, проигрыватель, купленный в России, может отказаться

воспроизводить диски, привезенные из Америки или Японии.

Регионы распределены следующим образом:

- Территория США и Канады;
- Европа, Япония, Южная Африка и Ближний Восток;
- Юго-Восточная и Восточная Азия;
- Австралия, Новая Зеландия, Океания, Латинская Америка, страны Карибского бассейна;
- Африка, Индия, **Россия и страны СНГ**;
- Китай;
- Специальный экстерриториальный регион (для использования на международном транспорте — самолетах и океанских лайнерах).

Кстати, как говорят многие компьютерные пираты, даже такое неуважение к нашей стране, как размещение России в одном регионе вместе с племенами зулусов и прочих африканских дикарей, с их точки зрения, является вполне оправданным что уже привело к появлению пиратского рынка по их перенастройке.

Разумеется, если сам DVD-диск не несет на себе регионального кода, он с легкостью работает на любом DVD-проигрывателе. С другой стороны, сами DVD-проигрыватели можно перенастроить таким образом, чтобы они либо обнуляли свой региональный код, что правда не дает стопроцентной гарантии использования закодированного диска, либо получали возможность оперативного переключения своего кода в зависимости от диска. В одни проигрыватели эта возможность вкладывается самим производителем (с ограничением на количество таких переключений), в другие — нет,

Panasonic DVD

В случае же DVD-ROM региональные коды не применяются. Компьютерный DVD-привод проверяет код лишь в том случае, если с него проигрывается видео DVD-диск. Для аудио DVD-дисков региональные коды не применяются вообще.

Защита DVD-дисков от копирования изначально закладывалась в стандарт, поэтому она, по утверждениям разработчиков, представляет серьезную преграду для несанкционированного размножения или переноса информации с DVD-диска на другие носители. Система защиты носит «каскадный» характер:

Real Magic DVD decoder

— диски DVD не могут быть скопированы на аналоговое устройство (например, видеокассету) благодаря технологии APS (Analog Protection System), например, Macrovision 7.0, реализованной в каждом плейере, а также видеокарте с интегрированным видеовыходом. Специальный, высокомодулированый сигнал посылается на видеовыход параллельно с сигналом вертикальной синхронизации, что мешает большинству видеомагнитофонов синхронизировать изображение и установить уровень записи. В результате, при попытке переписать на видеопленку поток с DVD-устройства, изображение может пестрить цветными полосами, покрываться помехами, терять цветность и освещенность. APS легко справляется и с дубляторами линейных выходов. На некоторых старых моделях DVD-проигрывателей APS не применялась, но все новые производимые устройства оснащаются ею в обязательном порядке. Более того, триггеры срабатывания APS-защиты находятся на DVD-диске в заголовках секторов, что позволяет производителю диска определять, какая информация на нем защищена, а какая — нет;

— Система CGMS (Serial Copy generation Management System) позволяет сохранять на DVD-диске информацию о том, может ли он быть скопирован. CGMS внедряет свои данные в выходящий видеосигнал, а принимающее устройство проверяет их и может отказать в создании копии. CGMS существует как в аналоговом формате для NTSC, так и в разрабатывающемся цифровом, который будет работать с цифровыми каналами, включая бурно развивающуюся технологию FireWire;

— Технология CSS (Content Scrambling System) не позволяет считывать файлы данных непосредственно с диска. Она основывается на декодирующем

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

с DVD-технологиями. Из-за принципиальной несовместимости систем NTSC и PAL как по видео-, так и по аудиопараметрам один и тот же диск не может одновременно подходить под каждую из них. Тем не менее это не должно вызывать опасений у пользователей, так как, во-первых, практикуется использование двусторонних VideoDVD-дисков, содержание сторон которых отличается именно используемой системой, а во-вторых, большинство современных DVD-проигрывателей поддерживают и PAL, и NTSC.

Что такое CLV и CAV в применении к DVD?

В общем случае сокращения CLV (Constant Linear Velocity — постоянная линейная скорость) и CAV (Constant Angle Velocity — постоянная угловая скорость) одинаково относятся как к CD-ROM'ам, так и к DVD-ROM'ам. Причем все современные устройства относятся к категории CAV. К типу CLV относились лишь самые первые древние модели CD-ROM'ов, поскольку для достижения постоянной линейной скорости, вместе с перемещением считывающего лазера по трекам, необходимо также менять скорость вращения диска; учитывая большие скорости считывания, а следовательно и вращения современных CD и DVD, это вызывает существенные технические трудности. Гораздо проще раскрутить диск до достаточно большой постоянной скорости, при которой вибрация из-за некачественности диска еще не столь велика, и считывать с него данные с постоянной угловой скоростью. Результатом этого будет лишь то, что данные будут быстрее считываться к концу диска, поскольку начало CD-ROM'а находится на внутренних треках. Кстати, этим иногда пользуются некоторые производители DVD, декларируя в рекламе максимальную скорость считывания, которая на самом деле превышает минимальную более чем в два с половиной раза.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Подвержены ли DVD-диски опасности «ржавчины», как компакт-диски?

Причина появления «ржавчины» на компакт-дисках кроется вовсе не в неблаготворном воздействии на несущий слой луча лазера, как считают некоторые. Разрушение алюминиевого слоя из-за окисления случается в основном тогда, когда при изготовлении диска используют недостаточно чистый алюминий, диск подвергался механическим деформациям или чрезмерному перепаду температур. Также опасны воздействия активных бытовых химикатов.

Хотя технически конструкция DVD- и компакт-дисков аналогична, пластиковые подложки для DVD-дисков изготовляют из современных, более стойких материалов. Сегодня принято использовать в их изготовлении поликарбонаты, которые существенно менее подвержены абсорбции, чем акрил, применяемый в производстве компакт-дисков.

Какое программное обеспечение лучше использовать для создания собственных DVD-ROM?

На рынке уже появилось немало программ для создания дисков DVD-ROM, таких, как GEAR DVD от GEAR, ForDVD от Multimedia Technology Center, SmartDVD Maker от Smart Storage. Эти пакеты сильно рознятся по цене, поэтому при выборе наиболее подходящего лучше всего оценивать его по следующим критериям:

- поддержка файловой системы UDF, включая MicroUDF для зон DVD-Video и DVD-Audio;
- поддержка формата UDF Bridge для совместимости и с UDF, и с ISO 9660 файловыми системами;
- возможность распознания директорий VIDEO_TS и AUDIO_TS, содержащих .IFO, .VOB и .AOB-файлы, и их последовательного размещения в физическом начале DVD-диска (для совместимости с бытовыми DVD-проигрывателями). Программа также должна уметь прописывать в дескрипторе UDF точки входа директорий;
- поддержка длинных имен файлов;
- поддержка связей между названиями файлов в системах UDF и ISO 9660

контуре внутри DVD-проигрывателя, который осуществляет расшифровку потока данных перед их отображением.

Sony 5xDVD 32xCD

«Чистый» цифровой выход не будет работать до тех пор, пока не установлено безопасное цифровое соединение (SDC). В компьютере привод DVD-ROM и декодер на видеокарте (реализованный либо непосредственно на карте, либо при помощи программного обеспечения) обмениваются ключами кодировки таким образом, что поток декодируется непосредственно перед выводом на дисплей. С 1999 г. все выпускаемые устройства чтения DVD-ROM оснащаются поддержкой CSS в обязательном порядке;

— Система защиты от цифрового копирования (Digital Copy Protection System, DCPS) служит для установления цифрового соединения между компонентами, не позволяющего делать цифровые копии. Эта система реализована несколькими разработчиками (такими, как Sony, Intel, Matsushita, Philips). DCPS может работать, к примеру, следующим образом: устройства, соединенные цифровым каналом, предположим, проигрыватель DVD и цифровой телевизор или видеомагнитофон, обмениваются ключами и удостоверяющими сертификатами. Если этот этап благополучно завершен, то устройства устанавливают между собой особый безопасный канал. Проигрыватель DVD шифрует закодированный аудио- или видеосигнал и посылает его на устройство воспроизведения, которое, в свою очередь, расшифровывает его для передачи на экран или динамики. Таким образом, в это соединение не может быть подключено никакое стороннее устройство, которое могло бы «воровать» сигнал. В других реализациях DCPS используются смарт-карты, а также «цифровые метки» о возможности или запрете копирования, которые считываются непосредственно принимающим устройством.

Что касается компьютерных приводов DVD-ROM и видеокарт с видеовыходом, то для чтения дисков DVD-Video они должны располагать поддержкой как Macrovision, так и CGMS и CSS.

Останавливают ли такие меры предосторожности пиратов? На бытовом уровне защита DVD представляет собой практически непреодолимую преграду для несанкционированного копирования. Однако, располагая достаточной технической базой, большинство из систем защиты можно обойти, хотя Macrovision все же создает дополнительные трудности для копирования.

Creative DVD 5x

Запись на DVD

Возможность записи на DVD-диски была заложена при разработке стандарта, и в настоящий момент уже существуют устройства для записи информации на DVD-диски. Более того, они существуют как в DVD-R (однократная запись), так и в DVD-RAM (запись и перезапись) модификациях, что превращает их в серьезных конкурентов используемых сегодня CD-R и CD-RW.

Правда единого стандарта на них еще не существует, и устройства, разрабатываемые различными производителями, могут оказаться несовместимыми друг с другом. Несколько ограничен и максимальный объем хранимой на DVD-R информации, а многослойные записываемые DVD-диски находятся лишь в стадии разработки.

Рассмотрим подробнее существующие типы записывающих DVD-устройств.

DVD-R и DVD-RW

DVD-R использует полимерную технологию, подобную применяющейся в CD-R, и совместим с подавляющим большинством приводов и проигрывателей DVD-ROM. Первоначально емкость записываемого диска составляла 3,5 Гбайт, но впоследствии была расширена до стандартного объема в 4,7 Гбайт.

DVD-RW (раньше использовались термины DVD-R/W и DVD-ER) представляет собой фазовый стираемый формат диска (похожее решение применялось и на некоторых моделях записывающих CD-приводов). Это устройство впервые было разработано компанией Pioneer на основе выпускаемого ей привода DVD-R в середине

текущего года. Благодаря унаследованным механизмам контроля считывания и вращения, диски DVD-RW могут без проблем проигрываться в большинстве DVD-приводов и проигрывателей

Samsung DVD

(на данный момент существует несколько устройств, которые не могут корректно работать с диском DVD-RW по причине более низкого уровня отражения, который они интерпретируют как признак двухслойного диска; фирмы-производители обещают привести свои продукты в полное соответствие в дисками DVD-RW). DVD-RW-устройство осуществляет запись на дорожку с одновременной синхронизацией по адресной информации. Изначальная емкость DVD-RW-диска составляет 4,7 Гбайт, что в будущем, когда появятся двусторонние RW-диски, может быть увеличено. Срок жизни DVD-R и DVD-RW-дисков составляет от 50 до 300 лет.

Технология DVD-R и DVD-RW от Pioneer лицензирована компаниями Ricoh, Yamaha и Sony.

DVD-RAM

Технология DVD-RAM, основанная на сочетании фазового изменения и магнитооптических принципов, позволяет записывать DVD-диски объемом от 2,58 Гбайт. Из-за отличий в механизме контроля за ошибками, некоторого отличия в формате и свойствах отражающего слоя устройства DVD-RAM не совместимы со многими иными современными приводами. Специальная «колеблющаяся» дорожка используется для обеспечения передачи синхронизированных данных с ключевыми метками, помещающимися как на самих дорожках, так и в пространстве между ними. Сами дорожки и заголовки секторов вплавляются в материал диска при его изготовлении. Диски DVD-RAM поставляются в специальных картриджах с габаритами 12x13 мм, запечатанных или разборных. Запись можно осуществлять только на диск, находящийся в картридже. Эта технология разработана компанией Hitachi, которая недавно анонсировала DVD-RAM-диск емкостью 4,7 Гбайт.

Устройства DVD-RAM впервые появились на рынке в прошлом году и отличались довольно умеренной стоимостью: от $500 до $800 за DVD-RAM привод, $20 за чистый диск. Недавно в продажу поступили первые DVD-ROM-устройства от сторонних производителей, способные читать DVD-RAM-диски.

DVD+RW

Перезаписываемые диски DVD на основе технологии фазового изменения были разработаны при сотрудничестве компаний Philips, Sony и Hewlett-Packard как альтернатива предложениям от Pioneer и Hitachi. В основу этого формата легла технология CD-RW, перенесенная на базу DVD. DVD+RW пока не признан Форумом DVD — координирующей организацией, в которую входят все разработчики и крупнейшие производители DVD-устройств и носителей. К преимуществам DVD+RW можно отнести то, что устройства, основанные на этой технологии, могут читать диски DVD-ROM и CD-ROM, а в будущем — диски DVD-R и DVD-RW, оставаясь несовместимыми только с дисками DVD-RAM. Носители, записанные на этих устройствах, можно считать либо на аналогичных по классу, либо на последних моделях DVD-ROM-приводов от Sony и Philips, а также на бытовых DVD-проигрывателях. Изначально DVD+RW предполагалось использовать исключительно для хранения данных.

Формат DVD+RW позволяет сохранять на одной стороне диска до 2,8 Гбайт информации и предусматривает (в зависимости от режима чтения) использование как постоянной, так и переменной угловой скорости. На 2001 г. запланирован выпуск следующего поколения устройств DVD+RW, которые смогут осуществлять запись на диски CD-R и CD-RW, а емкость DVD+RW-дисков повысится до 4,7 Гбайт на каждой стороне. Такие показатели, вкупе с возможностью отключения механизма контроля за ошибками и предотвращения «пересечений» секторов благодаря изменению фазовых колебаний дорожки, сделают DVD+RW-диски совместимыми как с DVD-ROM-приводами в компьютерах, так и с бытовыми DVD-проигрывателями.

Creative DVD decoder

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

(дело в том, что различные операционные системы читают имена файлов по-разному: NT4.0 и Windows98 — по правилам ISO 9660, MacOS и Windows2000 — по правилам UDF);

- корректное сокращение длинных имен файлов из системы ISO 9660 в формат 8.3 для работы с MS DOS и аналогичными операционными системами;
- поддержка файловой информации в системе UDF для MacOS;
- поддержка файловой системы HFS для старых версий MacOS;
- возможность создания загрузочного диска по спецификации El Torito в секторах системы ISO 9660.

Если же вам требуется осуществить перенос, к примеру, бытовой видеозаписи на DVD-диск, то вам потребуется целый комплекс аппаратных и программных средств.

С какой скоростью работает DVD-ROM и как это соотносится со скоростью CD-ROM?

В отличие от приводов CD-ROM, которые медленно, год за годом, наращивали свою скорость, устройства DVD-ROM уже начинают выпускаться в модификациях с увеличенной скоростью. Изначально «односкоростной» DVD-ROM обладал временем поиска от 90 до 200 мс и временем доступа от 100 до 250 мс, скорость передачи данных составляла около 1,3 Мбайт/с, что соответствует примерно 9-скоростному устройству CD-ROM. Базовая скорость вращения диска DVD более чем в три раза превосходит скорость, развиваемую компакт-диском, а при чтении устройством DVD-ROM обычного компакт-диска скорость вращения увеличивается в несколько раз, обеспечивая работу на уровне 12-скоростного CD-ROM или даже выше. 2-скоростные DVD-ROM обрабатывают DVD-диски со скоростью 2,6 Мбайт/с, то есть максимальная скорость передачи до 22 Мбит/с, что примерно соответствует 18-скоростному приводу CD-ROM; при работе с обычными компакт-дисками они не уступают в скорости 20-скоростному CD-ROM. Существуют уже 4-, 5-, 6- и 8-скоростные устройства DVD-ROM, хотя обычно им

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

не удается задействовать на полную мощность свои возможности передачи данных. В принципе 5-скоростной привод DVD-ROM теоретически позволяет передавать данные на скорости до 6,4 Мбайт/с, что примерно равно возможностям 45-скоростного CD-ROM. В разных моделях DVD-ROM используются различные объемы кэш-памяти, призванные ускорить обмен данными привода с системой. В первую очередь это важно для DVD-дисков с данными, так как на качестве видеоизображения размер буфера не сказывается (единственный плюс при использовании большого буфера при просмотре через DVD-привод DVD-видео-диска — устранение паузы при переключении считывающего устройства между слоями диска).

Как DVD-ROM подключается в компьютер?

Устройства DVD-ROM подключаются в компьютер на тех же интерфейсах, что и обычные CD-ROM — EIDE (ATAPI), SCSI-2. В будущем ожидается выход DVD-приводов для интерфейсов USB и FireWire. Все выпускаемые на сегодняшний день DVD-ROM оснащаются аудиовыходом для проигрывания аудиокомпакт-дисков, но ни один не оборудован самостоятельными выходами DVD-Audio и DVD-Video, поэтому для подключения DVD-ROM к телевизору или усилителю карта декодера или видеокарта должна иметь TV-Video и аудиовыходы.

На DVD-дисках применяется две файловые системы — DVD MicroUDF и ISO 9660 (последняя применяется редко, и от нее, по-видимому, вскоре откажутся), а также их комбинацию — UDF Bridge, которая обеспечивает обратную совместимость как со старыми DVD-дисками, записанными в формате ISO 9660, так и с компакт-дисками.

Что такое DIVX? Совместимы ли DVD и DIVX?

DIVX, в отличие от DVD, по своей сути не является самостоятельной технологией, скорее это особая модификация последней. DIVX применима исключительно к дискам с видеофильмами

Существуют и другие, менее развитые форматы DVD, например, ориентированный на домашнюю запись MMVF, от компании NEC. Однако ясно, что основная борьба за пути развития технологии записи на DVD-диски ведется и, по-видимому, будет вестись, между объединениями компаний Hitachi, Matsushita и Toshiba с одной стороны и Philips и Sony с другой.

Вместе с тем приходится отметить, что DVD пока не позволяет, подобно видеомагнитофонам, производить запись телепередач «с лету».

Теперь, когда мы достаточно подробно рассказали о DVD-технологии, опишем несколько конкретных DVD-ROM, предоставленных нам для обзора.

Тестирование и результаты

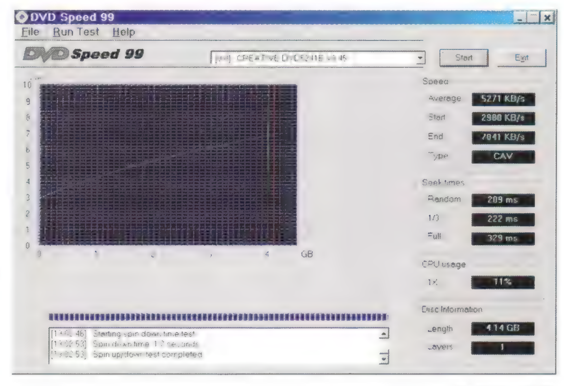
Мы не стали проводить какой-либо рейтинг с раздачей оценок и выстраиванием в ряд «лучше-хуже». Причина в том, что DVD, с одной стороны, продукт довольно новый, с другой же — это не 3D-ускоритель, где можно точно измерить время выполнения ряда операций и сказать, что, если такое-то действие не поддерживается или выполняется медленнее, чем за XX ms, то играть будет практически невозможно или очень плохо. Ведь даже в минимальных требованиях к игрушкам пишут: поддерживает/требует такие-то видеокарты, CD-ROM 4x. То есть X'овость является, на первый взгляд, достаточной характеристикой DVD. А зачем тогда их тестили, спросите вы? На самом деле, не все так просто. Работать-то оно будет, но вот ряд других характеристик, вероятно и не влияющих принципиально на применимость DVD, может изрядно подпортить вам нервы. Например, время раскрутки DVD от Creative, составляющее около четырех (!) секунд, выведет из себя и достаточно терпеливого человека.

Замечание: в тексте статьи, для сокращения, мы называли все DVD-ROM'ы по имени их производителя. В данном случае это было допустимо, поскольку мы имели не более одной модели от одного производителя. Но не забывайте, что все описания и комментарии относятся лишь к данным моделям DVD, а отнюдь не ко всем продуктам упомянутых компаний.

✔ **Поддерживаемые стандарты.** Поскольку большинство DVD поддерживает

Vendor	Memorex	Creative	Panasonic	Samsung	SONY
Product	DVD-632	DVD5241E	SR-8583	SD-606F	DDU220E
Форма упаковки	RTL	box	OEM	box	RTL
DVD-Speed	6	5	5	6	5
	Transfer rate (Kb/sec)				
Average	6103	5271	5229	6048	5021
Start	3447	2980	2957	3426	2840
End	8160	7041	6984	8087	6706
Reading type	CAV	CAV	CAV	CAV	CAV
	Seek times (ms)				
Random	1	209	187	105	73
1/3 Seek	1	222	212	118	81
Full	1	329	290	207	114
CPU usage (%)	7%	11%	7%	16%	9%
Spinup Time (sec)	1.79	3.96	1.99	1.59	2.09
Spindown Time (sec)	1.45	1.72	0.77	2.15	2.94
Цена ($)	195	180	95	130	210
Предоставлено	NAK	Trank-M	Trank-M	Samsung	NAK

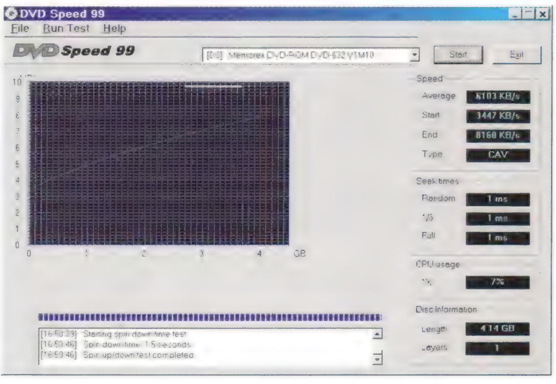
кучу стандартов, большинство из которых одинаковы, мы приведем весь список лишь для одной модели. Итак, Creative 5x: CD-Audio, CD-I (Digital Video), CD EXTRA, CD Recordable, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-RW, DVD-ROM, DVD-Video, Photo CD, Video CD. Если же вам нужно читать диски какого-либо не самого популярного стандарта записи, то лучше пойти на сайт производителя выбранного вами DVD и еще разок проверить, как данное устройство относится к так желаемому вами типу записи.



Creative DVD.

Все основные результаты теста наглядно представлены в таблице, мы же далее последовательно остановимся на измеряемых параметрах и опишем в нескольких словах, какой из них что реально означает в практическом применении.

✔ **Transfer Rate**. Этот параметр довольно неплохо можно определить по X'овости DVD-ROM'а. То есть, и у устройств внутри группы 5x, например, они несколько отличаются, но, поскольку все встретившиеся нам устройства были типа CAV (Constant Angle Velocity — постоянная угловая скорость), то можно предположить, что до тех пор, пока не встретится устройство, поддерживающее принципиально другой тип считывания, средние скорости считывания, как и график «скорость считывания/track», будут у них у всех примерно одинаковыми. Если же вам попадется устройство другого, лучшего типа, например, с двумя парами считывающих головок,



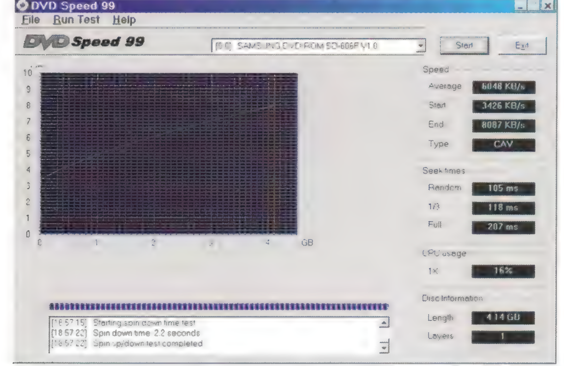
Memorex DVD.

то с очень большой вероятностью оно будет отличаться ценой в большую сторону, а также многочисленными яркими надписями на коробке «New! Cool!» и т. п.

Для тех, кто подзабыл физику, напомним, что означает в данном случае CAV. Диск вращается с постоянной угловой скоростью, считывающий же

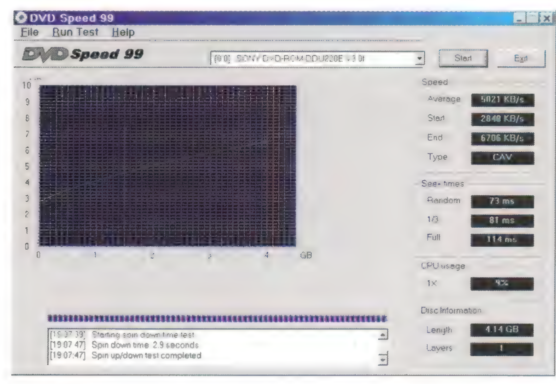
Panasonic DVD.

лазер движется от внутренних треков, которые пробегают мимо него с меньшей скоростью, к внешним. Таким образом получаем скорость считывания по трекам как на тестовых



Samsung DVD.

картинках. Следует лишь отметить, что некоторые не совсем добросовестные производители в качестве скорости считывания дисков заявляют максимальную,



Sony DVD.

достигаемую лишь на внешнем краю диска.

✔ **Seek Time**. Тут все гораздо разнообразнее. По результатам теста, невооруженным взглядом выделяется Memorex, имеющий все seek time по 1ms. Дело в том, что его, видимо, слишком умный BIOS на команды позиционирования отвечает «готово» сразу, не дожидаясь физической отработки команды. Разумеется, само время позиционирования от этого меньше не становится, просто оно прибавляется ко времени чтения первого же сектора, считывание которого обычно идет за командой позиционирования. Реальным же лидером в этом тесте стал DVD от фирмы Sony.

✔ **CPU Usage**. Поскольку данный параметр у всех DVD находится где-то в районе 10%, изредка доходя до 15%, то особого влияния ни на что это оказывать не должно и руководствоваться этим критерием при сравнении DVD особо не стоит.

✔ **Spinup & Spindown time**. Эти два параметра характеризуют довольно важные для пользователя вещи — время раскрутки и остановки диска. Наиболее наглядно это проявляется в случае, когда вы пересматриваете кучу CD- или DVD-дисков, пытаясь найти нужный. После того, как вы поставили диск в DVD, закрыли tray и нажали на компьютере кнопку вашей любимой файловой оболочки для просмотра содержимого диска, пройдет некоторое, отнюдь не нулевое с вашей точки зрения время. Это spinup time. Безусловным «анти»-лидером в данном тесте стал Creative. Spindown time также характеризует «задумчивость» дисковода в тот момент, когда вы на работающем DVD нажимаете кнопку Eject, например, с целью срочно вынуть его и куда-нибудь убежать.

✔ **Шум**. К сожалению, DVD, как и высокоскоростные CD-приводы, достаточно громко урчат.

✔ **Форма упаковки**. RTL — красивая фирменная коробка со всем подряд внутри. OEM — DVD-ROM в пакетике и ничего более. Box — промежуточный вариант, то есть все упаковано в коричневую картонную коробку, необходимые вещи, такие, как описание или кабели, прилагаются, но никаких излишеств. Три модели DVD — Memorex, Creative и Sony — были предоставлены с платами — DVD-декодерами, но данный тест не ориентировался на тестирование качества воспроизведения DVD, которое зависит только от декодера, если он есть, видеокарты и программного обеспечения. Сам же DVD-ROM является лишь считывающим устройством и к качеству воспроизводимого DVD-Video не имеет никакого отношения.

Заключение

Менять CD-ROM на DVD-ROM сейчас или еще немного подождать? Этот вопрос в последнее время задают себе и нам многие читатели. Мы полагаем, что, если ваш CD не самой новой модели и вы все равно собираетесь покупать более быстрый CD-ROM, то более логичным поступком в этом случае будет все же покупка DVD, поскольку, по многим прогнозам, уже в следующем году эти устройства станут еще более популярны. Если же вас пока устраивает ваш CD, то с покупкой DVD можно немного подождать, если вы, конечно, не хотите смотреть DVD-Video уже сейчас.

Редакция благодарит следующие фирмы, за любезно предоставленное оборудование:
NAK 203-3842/0518,
www.nak.ru
Trank-M 238-6120
www.trankm.ru
Представительство **Samsung** 797-2400
www.samsung.ru

MG

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

и затрагивает чисто рыночный аспект — стоимость и порядок оплаты проката. Дело в том, что западные потребители предпочитают не покупать видеофильмы, а брать их в прокатных пунктах, внося при этом залоговую стоимость и оплачивая заранее определенное время. Эта схема действовала с видеокассетами и видеодисками и продолжает действовать с появлением на рынке DVD-Video. DIVX, инициатива компании Digital Video Express, призвана, по мнению ее создателей, в корне изменить сложившийся порядок вещей.

Покупая диск DIVX, зритель оплачивает не то время, в течение которого диск будет оставаться в его пользовании, а «чистое» время просмотра. В тот момент, когда диск вложен в проигрыватель и начато воспроизведение, включается таймер, обычно установленный на 48-часовой отрезок времени. Если этого покажется мало, можно внести дополнительный взнос, и диск будет разблокирован на следующие 48 часов. Проигрыватель, поддерживающий диски DIVX, оснащен подключением к телефонной линии, и по бесплатному телефонному каналу регулярно соединяется с прокатчиком для загрузки информации по текущим счетам. Более того, заплатив определенную сумму, диск можно конвертировать, и он станет доступным без ограничений по времени. Проигрыватель DIVX может читать нормальные DVD-диски, но обычный DVD-проигрыватель работать с дисками DIVX не сможет.

DIVX применяется только в Соединенных Штатах, да и там распространен не слишком широко. В России DIVX-дисков не продается.

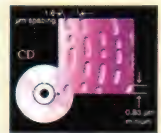


Схема записи на CD.

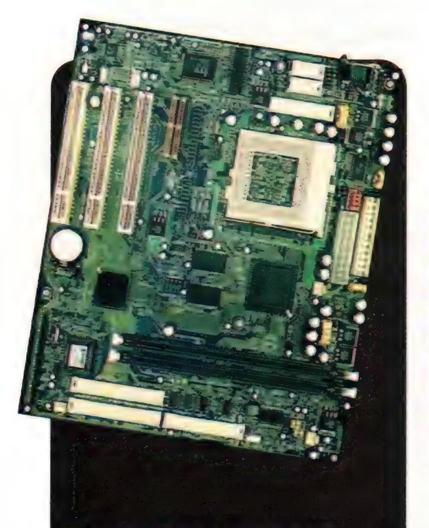
А так пишется на DVD.

Запись на DVD при однослойной записи.

Запись на DVD при двуслойной записи с одной стороны.

Железные новости

Большинство новостей этого номера — процессоры и видеокарты, что по чистой случайности почти совпадает с темами тестирования этого номера.

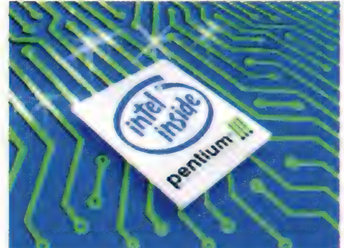


Российская плата

На днях компания «Формоза» выпустила новую системную плату на базе чипсета i810. Кратко о плате: Socket-370, поддержка частот от 66 до 150 МГц, 2 DIMM, AT/ATX форм-фактор. Что примечательно — это первая системная плата, полностью разработанная у нас в России, т. е. плата не просто собрана из импортных комплектующих, а проектирование, разработка и дизайн являются заслугой «Формозы». Остается только надеяться, что данное начинание будет поддержано и другими российскими компаниями.

Пентиумов становится больше

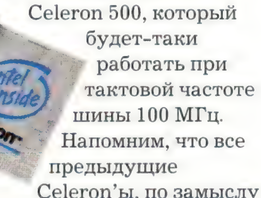
Развивая направление Pentium III, компания Intel намеревается к цифрам добавлять буквенные обозначения — в стиле Celeron



300A. Пока известно два возможных буквенных расширения: «B» — под 133-мегагерцовую шину и «E» — улучшенный кэш. Возможны также и комбинации данных приставок, так что вскоре можно будет купить что-нибудь вроде Pentium III 600BE. Новые разновидности процессоров появятся начиная с версии 600 МГц. О том, распространится ли это нововведение на младшие модели, нам пока не известно.

Наконец-то Celeron'ы тоже «выйдут в люди»

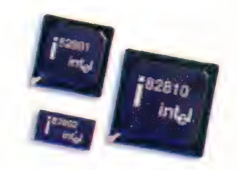
Компания Intel анонсировала Celeron 500, который будет-таки работать при тактовой частоте шины 100 МГц.



Напомним, что все предыдущие Celeron'ы, по замыслу Intel, предполагали частоту системной шины 66 МГц, а посему наиболее популярными частотами для их разгона были 83 и 75, так как до 100 МГц системной шины они все же в массе не дотягивали.

Новая «мама» от Intel

По ряду слухов, новая motherboard от компании Intel

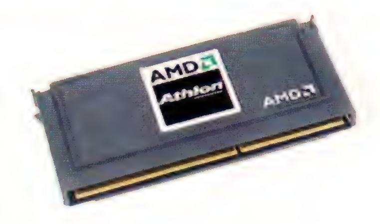


может удовлетворить большинство ближайших потребностей даже самых придирчивых игроманов и оверклокеров. Судите сами — плата базируется на чипсете i810e, поддерживающем частоты FSB до 133 МГц, возможно использование всех процессоров — от Celeron до Pentium III в формате Socket-370, встроенное графическое ядро. Осталось лишь убедиться, что интегрированный видеоадаптер все же отключаем, и можно смело бежать в магазин.

Кстати, следующий чипсет от Intel — i820 — обещан к концу сентября, хотя может и слегка задержаться.

Разновидности процессоров Athlon

По части версий и разновидностей AMD тоже на месте не стоит. Недавно продемонстрированный ей процессор Athlon будет выпускаться в трех модификациях: дешевая — Select, средняя — Professional, самая навороченная — Ultra, специально предназначенная для многопроцессорных систем. И хотя большинство игр пока не поддерживает мультипроцессорные системы, но возникает вопрос: а будет ли Ahtlon Professional работать в двухпроцессорной



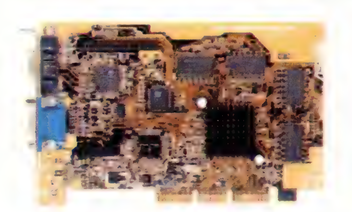
конфигурации, или опять придется отваливать дополнительные деньги за Ultra-модификацию?

Последствия покупки

Компания VIA, недавно купившая фирму Cyrix, заявила, что половина сотрудников последней будет уволена сразу, а остальные — чуть погодя, после завершения подготовки выхода нового процессора — Gobi. Не совсем понятно теперь, зачем им вообще было покупать Cyrix? Чтобы другим не досталось?

Очередная видеокарта от ASUS

ASUSTeK вслед за прочими ведущими производителями видеокарт сделал VGA-адаптер на



чипе Savage4 Pro. Названо было сие творение AGP-V3500. Особых отличий от других карт на том же чипе нет. 32 Мбайт SDRAM, опционально — поддержка LCD-мониторов. Ну и в качестве приятного дополнения к видеокарте будут прилагаться две весьма неплохие игрушки в полной версии — Turok 2 и XG 2.

Новенькое на рынке 3D-ускорителей

Некая финская фирма Bitboys анонсировала ряд 3D-ускорителей на собственном чипе — Glaze3D. Сам чип, по спецификации,

Glaze3D

производит впечатление — 1200 Мегатекселей/с, существует возможность наложения до 4 текстур на пиксель за такт. Внутренняя частота 150 МГц, и поддержка всех многочисленных новомодных эффектов сглаживания, фильтрации, размытостей и тому подобного. И это при всего 1,5 млн транзисторов, в то время как основные конкуренты в этой области — nVidea и 3dfx — подбираются уже к 10 млн транзисторов на чип. Но и этого разработчикам из Bitboys оказалось мало — они тут же анонсировали двухпроцессорную версию той же видеокарты, видимо, по аналогии с Voodoo SLI, которая, как и следует ожидать, обладает примерно удвоенной производительностью. Ну и под занавес — данная фирма заявляет, что их видеокарты будут вполне умеренны по цене — хотя бы для начала завоевания рынка.

ATI продолжает линейку видеокарт Rage

Недавно один из ведущих производителей видеокарт, компания ATI, объявила о выходе

очередного чипа Rage 128 Pro и видеокарты на нем — Rage Fury Pro. По сравнению с «не Pro»-моделью быстродействие увеличилось в среднем на 30-40%, появились новые 3D-видеоэффекты, улучшилась поддержка DVD, появилась поддержка AGP 4x, добавлен видеовход к уже имевшемуся ранее TV-выходу.

Специалисты по разгону

По сообщениям из Internet, японские умельцы ухитрились разогнать Celeron 333 до частоты 710 МГц (142x5), что привело к получению самого быстрого на сегодня x86 процессора. Утверждается, что система работает достаточно устойчиво и это еще не предел...

Разгонять можно не только процессоры...

Фирмы Guillemot и Falcon Northwest совместно выпустили очередную видеокарту на процессоре nVidea TNT2 Ultra, предварительно его хорошенько разогнав. Процессор в 195 МГц был разогнан вместе с видеопамятью до частоты в 235 МГц. Для предотвращения перегрева были установлены вентиляторы не только на процессор TNT2, но и на видеопамять. Цена у этого чуда получилась тоже угарная — $350! Мы, честно говоря, подозреваем, что новые видеокарты на чипах следующего поколения даже сразу после выхода будут стоить на сотню дешевле.

Voodoo 4 vs NV10

NVidea и 3dfx, заслуженно держащие на сегодня звание производителей самых быстрых и крутых чипов для 3D-ускорителей, обещают выход следующих версий своих еще более зубодробительных творений этой осенью. Официального анонса на момент сдачи журнала в печать еще не было, но, по слухам, как NV10 (следующее творение от nVidea, которая почему-то не стала продолжать линейку названий TNT, TNT2, TNT3), так и Voodoo4, выйдут где-то в начале осени, так что к зиме уже точно можно ждать новых супербыстрых видеокарт. Интересно, кто окажется быстрее на этот раз?

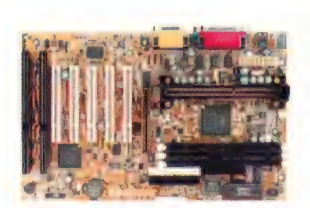
Куда ползут дискеты?

По прогнозам одной из маркетинговых компаний, в частности занимающейся анализом рынка сменных носителей информации, дисководы 1,44 Мбайт, несмотря на все усилия Sony, Iomega и ряда других фирм, преспокойно проживут еще несколько лет, а их продажи начнут падать лишь после 2001 г. Так что рано еще дискеты выкидывать! Относительно CD vs. DVD. Последние медленно, но верно вытесняют традиционные CD-ROM'ы, так что уже к 2001 г. объемы их продаж наконец-то превысят объем продаж «устаревших» носителей информации. С другой

стороны, парк установленных CD-ROM'ов еще года три будет весьма велик, что также может сказаться на выходе новых продуктов в CD, а не DVD-исполнении.

Пищать или мигать?

Большинство собиравших компьютеры знают, что системные платы при отсутствии основных компонентов или их неправильной работе (например, горелая видеокарта), пищат различными способами, сообщая таким образом, что не работает. Загвоздка лишь в том, что в описаниях никогда не уточняется, какой писк что обозначает. Компания MSI решила побороть эту порочную традицию и установить на своей новой плате MS-6163 Pro 4 светодиода, которые будут загораться в различных комбинациях в случаях, ранее вынуждавших «мам» пищать. Другой вопрос, не проще ли было



упомянуть в описании, какой писк что обозначает. В дополнение к индикации, видимо, для больших любителей экспериментов, на «маме», кроме уже традиционных опций напряжения питания процессора, появилась возможность изменения питания чипсета. Зачем? Может быть, чтобы спалить его и вызвать тем самым наиболее клевую комбинацию свечения диагностических светодиодов? MG

Неразбериха на рынке мониторов

Несмотря на недавнее массовое снятие с производства 15" мониторов как морально устаревших, их продолжают активно покупать. Тайваньско-китайские производители пересмотрели свое решение о прекращении их выпуска и снова переоборудуют часть линий с 17" на 15". На первый взгляд — ничего существенного, поскольку покупать сейчас для игр монитор меньше 17" смысла не имеет. На самом деле все обстоит несколько сложнее — из-за переизбытка 17" мониторов на рынке и частичного сокращения производства может возникнуть их дефицит, что приведет к временному подорожанию. Так что если вы еще не обзавелись приличным 17" монитором, советуем поторопиться.

Страсти-мордасти

В прошлом номере мы писали о том, как полезно иметь UPS в собственной квартире или на даче. Как показала последняя авария крупнейшей электростанции в Тайване, им бы тоже не помешал UPS. Тайваньские производители чипов из-за аварийного отключения электроэнергии более чем на сутки пострадали более чем на $62 млн. В число пострадавших компаний входят такие крупные фирмы, как UMC и TSMC, последняя из которых, кстати, изготавливает чипы и для 3dfx.

Какие бывают нынче «мамы»?

Обзор системных плат Slot I формфактора ATX.

Андрей Кузнецов

Недавно наша лаборатория протестировала кучу системных плат. В этой статье мы предлагаем вам обзор ряда наиболее популярных из них. В первую очередь в область наших интересов попали системные платы формфактора ATX под Slot I с интерфейсом IDE. Разумеется, мы рассматривали только наиболее современные платы, поддерживающие тактовую частоту 100 МГц и более. Рассказывая о них, мы постарались обратить внимание на некоторые интересные технические нюансы, которые могут быть наиболее полезны. В отличие от наших типичных обзоров, когда мы рассматриваем два-три наиболее понравившихся нам образца, здесь мы описали значительно большее количество плат, потому как среди плат, как и среди ряда других комплектующих, нельзя однозначно назвать лучших — дело вкуса.

Системные платы, предоставленные нам на тестирование, были как Retail-, так и OEM-исполнения. В комплект поставки вместе с каждой платой входило бумажное руководство пользователя, 1 или 2 CD-ROM, 2 шлейфа (FDD и IDE), а иногда механизм крепления процессора и дополнительные аксессуары, например дополнительный термодатчик.

Замечание: если вы хотите посмотреть описания и спецификации рассмотренных нами или любых других плат в полном объеме, то наиболее корректные на данный момент времени характеристики вы всегда сможете найти на Internet-сайтах фирм-производителей и продавцов.

Платы

Системные платы под SLOT 1 от фирмы **ABIT** (www.abit.com.tw) снискали себе хорошую репутацию у опытных пользователей благодаря возможности гибких настроек быстродействия системы через Soft Menu.

Материнская плата BX6 rev. 2.0 выполнена на чипсете Intel 440BX. Award BIOS от 07.04.99. Она имеет 1 AGP-, 5 PCI-, 2 ISA-слота расширения. Под оперативную память установлено 4 разъема. В BIOS этой системной платы используется система CPU Soft Menu II. С ее помощью пользователь может выбрать либо стандартные установки для процессора, либо перейти в режим индивидуальных настроек. В последнем случае можно выбрать коэффициент умножения частоты процессора

ABIT BH6

ABIT BX6 rev. 2.0

в диапазоне от 2.5 до 8.0. Диапазон выбора для устанавливаемой системной частоты достаточно широк, при этом одновременно показывается делитель частоты для шины PCI: 66 (1/2), 75 (1/2), 83 (1/2), 100 (1/3), 112 (1/3), 117 (1/3), 117 (1/4), 124 (1/4), 129 (1/4), 133 (1/4), 138 (1/4), 143 (1/4), 148 (1/4), 152 (1/4) МГц. Здесь же можно отредактировать значение частоты на AGP путем выставления в меню делителя частоты для шины AGP от частоты на шине процессора: 1/1 или 2/3. Повысить стабильность работы процессора в этом меню поможет выбор напряжения на ядре процессора в пределах с 1.30 в до 2.10 с шагом 0.05 в или выставление значения 2.20 либо 2.30 В. Имеется мониторинг состояния компьютера. Механические крепления для процессора — отдельно в коробке. Руководство пользователя — на русском языке! На фирменном CD-диске с драйверами и утилитами есть драйвер HighPoint Xstore Pro и программа мониторинга состояния компьютера Hardware Doctor.

Системная плата Abit BH6 (Award BIOS от 11.03.99) отличается от предыдущей в принципе только наличием 3 разъемов под оперативную память. Все остальные особенности, перечисленные для BH6, полностью относятся и к ней. Правда, с некоторыми нюансами. Варианты выбора тактовой частоты здесь скромнее — 66, 75, 83, 100, 112, 124 или 133 МГц. Делитель частоты на шине PCI при этом не показывается. В комплекте с этой платой идет температурный датчик для процессора.

Тестировались две системные платы фирмы **Acorp** (www.acorp.com.tw).

Плата 6BX81 ver. 1.4 выполнена на чипсете Intel 440BX. Award BIOS ver. 2B от 09.03.99. На плате имеются 1 AGP-, 4 PCI- и 3 ISA-слота расширения и 3 разъема для модулей памяти. По фирменной традиции на плате с обратной стороны находится пластиковая подложка, предохраняющая ее от ненужных контактов. Коэффициенты умножения частоты процессора устанавливаются с помощью комбинаций из 4 джамперов в документированном диапазоне от 2.0x до 6.0x. Правда, если судить по количеству джамперов, вариантов должно быть больше: 2^4, то бишь 16. Тактовая частота процессора распознается автоматически. На плате есть джампер Turbo, в снятом положении обеспечивающий включение режима 100 МГц частоты. В BIOS вы можете изменить тактовую частоту процессора с используемой по

умолчанию на другую, которые показываются одновременно с получаемой при этом частотой на шине PCI: 66/33, 75/37, 83/41, 100/33, 103/34, 105/35, 110/36, 112/37,115/38, 120/40, 124/31, 124/41, 133/33, 140/35, 150/37. В комплект с системной платой входит CD-диск с драйверами и утилитами, среди которых есть антивирусная программа SuperVB. Механизм крепления процессора находится в коробке отдельно от платы.

Вторая системная плата Acorp ZX81 ver. 1.2 (Award BIOS ver. 2A от 27.01.99) внешне и по своим характеристикам похожа на предыдущую, но выполнена она на чипсете Intel 440ZX. Поэтому на ней находится только 2 разъема для модулей DIMM. Все остальное, написанное для первой платы, справедливо и для ZX81.

Фирма **ASUSTeK** (www.asus.ru) является одним из крупнейших мировых производителей системных плат. Ее продукция также широко представлена во многих российских фирмах. В нашу статью попали сразу 4 ее системные платы.

ASUS P2B-F

Плату P2B-F ver. 1.00 (Award BIOS rev. 1002 от 04.03.99) можно считать дальнейшим развитием популярной у нас в стране платы P2B. Она также выполнена на чипсете Intel 440BX, но расклад по слотам расширения более актуальный: 1 AGP, 5 PCI и 2 ISA. Разъемов под оперативную память стало 4. Среди интересных особенностей можно отметить наличие джампера, с помощью которого можно регулировать частоту на AGP. Этим джампером выставляется делитель частоты на AGP от системной частоты: 1/1 или 2/3. Применяется традиционная для ASUS джамперная технология для установки коэффициентов умножения частоты процессора

ACORP 6BX81

в диапазоне от 2.0 до 8.0 и выбора системной частоты. Возможные варианты устанавливаемых здесь тактовых частот следующие, с соответствующей при этом частотой на PCI: 66/33, 75/37, 83/41, 100/33, 103/34, 105/35, 110/36, 112/37, 115/38, 120/40, 124/31, 124/41, 133/33, 133/44, 140/35, 150/37. Имеется система аппаратного мониторинга

ASUS P3B-F

ASUS P2-99

состояния компьютера. В комплект поставки входит CD-ROM с драйверами и утилитами. Среди них — программы мониторинга аппаратного состояния компьютера PC Probe, Intel LANDesk Client Manager, Trend PC-cillin Anti-virus. В комплект поставки остальных плат от ASUS входят также CD-ROM'ы с похожим набором программ и утилит, и все они так же обладают системой аппаратного мониторинга состояния компьютера.

Материнская плата P2-99 rev. 1.12 (Award BIOS rev. 1009 от 07.04.99) выполнена на чипсете

ACORP 6ZX81

Intel 440ZX. Имеется 1 AGP-, 4 PCI- и 3 ISA-слота расширения. Применяется та же джамперная технология для установки коэффициентов умножения частоты процессора и выбора системной частоты с возможностями, как и у предыдущей платы. Имеется тот же джампер для регулировки частоты на AGP. Стоит обратить внимание на 2 джампера, с помощью которых в режиме Test можно увеличить напряжение, подаваемое в первом случае на DRAM, AGP, чипсет и буфер ввода/вывода CPU, а во втором случае — на ядро процессора.

Системная плата P2V rev. 1.00 (Award BIOS rev. 1002 от 08.01.99) сделана на чипсете VIA Apollo Pro Plus. На ней находится 1

ASUS P2V

AGP-, 4 PCI- и 3 ISA-слота расширения и 3 разъема под память. Применяется все та же джамперная технология для установки коэффициентов умножения частоты процессора, выбора системной частоты, частоты AGP и джампер Test, аналогично воздействующий на напряжение.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Какие перспективы у DVD? Стоит ли переходить на DVD-проигрыватели с видеомагнитофонов и проигрывателей видеодисков и заменять привод CD-ROM на DVD-ROM?

Популяризация DVD происходит не так быстро, как предполагалось ранее, или как случается с другими технологиями (вспомним, к примеру, бум MP3). На рынке бытовой электроники серьезную конкуренцию DVD составляют старые носители видеоинформации; проблема заключается не столько в стоимости носителей и проигрывающих устройств, сколько в ограниченной номенклатуре DVD-продукции (список предлагаемых на продажу видеофильмов на DVD уступает каталогам как видеокассет, так и лазерных видеодисков), а также в настороженном восприятии потребителями мер, принимаемых производителями видеопродукции по контролю за региональными рынками и борьбе с копированием.

Что же касается распространения технологии DVD в сфере компьютерной техники, то ее перспективы более радужны. Растущий объем передаваемой и сохраняемой информации, развитие систем архивирования и резервного копирования, постоянный рост индустрии игровых развлечений — все эти факторы способствуют быстрейшему продвижению DVD-устройств на рынок периферии персональных компьютеров. Некоторые из крупных производителей уже заявили о скором отказе от производства устройств CD-ROM в пользу DVD-ROM. Учитывая совместимость DVD-ROM со старыми CD-дисками, эта замена должна пройти безболезненно.

Можно ли проигрывать видеофильмы с DVD-диска на компьютере?

Да, если компьютер соответствующим образом оснащен. Операционная система или программное обеспечение для воспроизведения DVD-Video должны поддерживать региональные коды и иметь лицензию на декодирование зашифрованных дисков.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Если видеосистема компьютера оснащена интегрированным видеовыходом, на нем должен быть реализован алгоритм Macrovision. Так как файловая система, применяемая на DVD-дисках отличается от CDFS, вам понадобится также ее программная поддержка. Кроме того, привод DVD-ROM должен на аппаратном уровне декодировать видео по алгоритму MPEG-2 и аудио либо по MPEG-2, либо по Dolby Digital. Немаловажны и скоростные характеристики вашего компьютера. Так, для нормальной работы программного проигрывателя DVD-дисков необходим процессор класса Pentium II 300, а для компьютера, оснащенного аппаратным декодером — процессор класса Pentium 133. В принципе программные проигрыватели могут использоваться с любыми DVD-ROM-приводами, но, если привод старой модели не поддерживает аппаратного декодирования, лучше обзавестись специальной платой расширения, продающейся в виде Upgrade Kit.

Поддержка DVD включена в DirectShow версии 5.2 от Microsoft, а также полностью интегрирована в набор DirectX 6.

На сегодняшний день доступно немало программных DVD-проигрывателей и декодеров. Можно назвать такие программы, как Xing DVDPlayer от Xing, PowerDVD от CyberLink, WinDVD от InterVideo, DVD Express от Mediamatrics, DVD Max и Soft DVD от MGI. Аппаратные проигрыватели и декодеры выпускают Creative Labs, IBM, LeadTek, Margi, QI, Sigma Designs, STB, Toshiba, HiVal, Sony, Philips и Toshiba. Преимущества аппаратных проигрывателей/декодеров заключаются в том, что, подобно ускорителям трехмерной графики, они практически снимают с центрального процессора всю нагрузку, связанную с воспроизведением DVD-диска. Качество аппаратной обработки также обычно превосходит качество программных проигрывателей.

Ну и самое новое и самое интересное от ASUSTeK — одна из их самых последних плат P3B-F rev. 1.03 (Award BIOS rev. 1001 от 22.06.99). Что бросается в глаза в первую очередь? Во-первых, кроме 1 AGP стало 6 слотов PCI и только 1 слот ISA (так, на всякий случай). Во-вторых, отсутствие джамперов. Такое впечатление, что «лед тронулся» и в ASUSTeK. Имеются в виду появление безджамперной технологии и возможность производить основные установки режимов работы непосредственно в BIOS. Хотя как альтернатива сохраняется возможность осуществлять те же настройки «механическим» способом с помощью более удобных, по сравнению с джамперами, микропереключателей (DIP switch). Возможности по устанавливаемым тактовым частотам с соответствующими получаемыми значениями частоты на шине PCI совпадают с предыдущими платами. Диапазон возможных коэффициентов умножения частоты процессора немного расширился — от 2.0 до 8.5 (в BIOS до 8). Не лишним будет заметить, что Award BIOS в этой модели стал принципиально другим, похожим на BIOS от PHOENIX по внешнему виду и по организационной иерархии. Наверно, объединение двух этих компаний-разработчиков BIOS дает свои плоды. Теперь в BIOS можно выбрать напряжение на

A-TREND ATC-6220

ядре процессора из значений 2.00, 2.05, 2.10, 2.20, 2.30, 2.40 В. Остается возможность с помощью джампера установить либо стандартное напряжение 3.5 В для DRAM, AGP и чипсета или повысить его до 3.65 В. Также с помощью джампера можно выставить делитель частоты для AGP от тактовой частоты 1/1 или 2/3.

Компания **A-Trend** (www.atrend.com.tw) представлена в нашей статье двумя материнскими платами.

Плата ATC-6220 rev. 2.0 (Award BIOS ver. 1.1 05WB) сделана на наборе микросхем Intel 440BX. Традиционная схема: 1 AGP-, 4 PCI- и 3 ISA-слота. Для оперативной памяти предусмотрено 3 разъема. Коэффициенты умножения частоты процессора (от 3.5 до 6.0) устанавливаются с помощью микропереключателей на плате. При автоматическом распознавании частоты процессора системная частота из набора 66, 75, 83, 100, 103, 112, 124, 133 МГц сама выставляется в соответствующей опции BIOS. Но этот режим можно отключить с помощью джампера на плате, обеспечив тем самым себе выбор любой системной частоты по вкусу.

Вторая материнская плата — ATC-6320M rev. 1.0 (Award BIOS ver. 1.0r02 WB1) — выполнена на чипсете Intel 440ZX. Она тоже имеет 1 AGP-, 4 PCI- и 3 ISA-слота расширения. Под оперативную память имеются 2 разъема. Коэффициенты умножения частоты процессора меняются также с помощью микропереключателей на плате в диапазоне от 3.0 до 8.0. Имеется аналогичный джампер, отвечающий за выбор системной частоты в автоматическом режиме или включающий только частоту 100 МГц. Данная плата отличается от предыдущей более широким спектром устанавливаемых через BIOS частот. Причем очень удобно, что при выборе этих частот сразу видно, какую частоту мы получим на шине PCI. А диапазон

A-TREND ATC-6320

выбираемых частот таков: 66/33, 68/34, 75/37, 83/41, 100/33, 103/34, 112/37, 117/29, 117/39, 124/31, 129/32, 138/34, 148/37, 153/38. В комплекте с обеими системными платами поставляется фирменный диск с драйверами и утилитами. Механические крепления для процессоров — отдельно в коробке.

CHAINTECH 6BTM

Компания **Chaintech** (www.chaintech.ru), о которой буквально год назад знали далеко не все, смогла значительно увеличить свое присутствие на российском рынке. Главная заслуга в этом принадлежит ее материнской плате 6BTM (Award BIOS от 25.02.99), выполненной на чипсете Intel 440BX. Произошло это не только благодаря стабильной и надежной работе в эксплуатации, но и поэтому, что на ней, одной из первых, был реализован ряд технических новшеств, которые теперь уже стали использоваться повсеместно. Плата имеет 1 AGP-, 4 PCI- и 3 ISA-слота расширения и 4 разъема под модули оперативной памяти. Она выполнена по безджамперной технологии и позволяет, кроме стандартных установок режима работы процессора в BIOS, производить ручные установки. Коэффициент умножения частоты процессора выбирается в диапазоне от 2.0 до 8.0, а тактовая частота — из значений 66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 133 МГц. На самой плате есть джампер, с помощью которого можно выбрать один из трех вариантов установки тактовой частоты: автоопределение, 66 МГц или 100 МГц. Механизм крепления процессора смонтирован на плате в сложенном виде. В коробке находятся два CD-диска. Первый — с фирменными драйверами и утилитами, второй AIRBAG включает 4 программы — две антивирусные Norton Antivirus и Trend PC-Cilin, а также Norton Ghost и Xstore Pro.

Системная плата компании **Intel** (www.intel.ru) SE440BX-2 (Phoenix BIOS 4.0 rev. 6.0) выполнена на наборе микросхем

INTEL SE440BX-2

440BX (от самой себя). На ней есть 1 AGP-, 4 PCI- и 2 ISA-слота расширения и 3 разъема для установки модулей памяти. Задумана и выполнена эта плата в соответствии с лагерными принципами эпохи сталинизма: «Шаг вправо, шаг влево — расстрел». Поддерживаются только 2 стандартные тактовые частоты — 66 и 100 МГц. Джампера отсутствуют как класс (за исключением одного конфигурирующего BIOS). Все установки для процессора выполняются автоматически. Возможности для вмешательства пользователя практически отсутствуют. Одним словом, плата для тех, кто хочет просто нормально работать, не вникая в излишние тонкости. Строгость подхода к своей продукции у Intel заметна и в том, что в момент загрузки после информации о BIOS выводится серийный

IWILL BD100PLUS

номер платы. На ней, единственной из всех, оказался Phoenix BIOS. В комплекте с платой идет CD-диск с набором драйверов и утилит. Среди них можно отметить наличие программ LANDesk Client Manager и LANDesk Virus Protect. Элементы креплений процессора идут в комплекте вместе с металлической стенкой для корпуса ATX. В теории эта материнская плата должна быть самой стабильной в эксплуатации. Здесь все будет со «своего огорода»: системная логика, сама плата и процессор.

Системная плата BD100Plus ver. 1.2 (Award BIOS rev. 31311A от 31.05.99) очень популярной одно время фирмы **Iwill** (www.iwill.com.tw) выполнена с 1 AGP-, 5 PCI- и 2 ISA-слотами расширения и 4 разъемами для модулей памяти. К ее

MSI MS-6163

наиболее интересным особенностям относится возможность регулировки напряжения на ядре процессора с помощью джампера. Возможны 3 состояния: автоопределение (по умолчанию) и напряжение, увеличенное на 5 или 10% от номинального. Таким же способом допускается регулировка напряжения VIO: стандартное 3.5 В или повышенные 3.6 либо 3.8 В. С помощью джампера осуществляется и регулировка частоты на AGP. Здесь также 3 положения: автоопределение по умолчанию и выбор делителя частоты для шины AGP от тактовой частоты 1/1 или 2/3. Имеется система аппаратного мониторинга состояния компьютера. Установки режима работы процессора реализуется через опцию BIOS. Можно выбирать либо из стандартных режимов, либо перейти в режим ручной настройки. В этом случае можно выбирать коэффициент умножения частоты процессора от 2.0 до 8.0. Тактовую частоту можно выбрать из значений 66, 75, 83, 100, 103, 105, 110, 112, 115, 120, 124, 133, 140 или 150 МГц. В комплект поставки входит фирменный диск с драйверами и утилитами, среди которых есть антивирусная программа McAfee VirusScan и программа мониторинга состояния компьютера PC HealthCare. Необходимо отметить и наличие дополнительного термодатчика, который можно прикрепить к любому устройству, имеющему отверстие под крепежный винт, например к жесткому диску.

Две материнские платы представляют фирму **Micro-Star International** (www.msi.com.tw).

Плата MS-6163 ver. 1.0 (Award BIOS ver.2.1 0223999 от 20.10.99) выполнена по схеме 1 AGP-, 5 PCI- и 2 ISA-слота расширения.

MSI MS-6156

Под оперативную память предусмотрено 3 разъема. При первом включении этой платы бросается в глаза очень правильное, на наш взгляд, решение: все параметры, снимаемые системой аппаратного мониторинга компьютера при начальной загрузке, выводятся сразу на экран и без вхождения в BIOS. При этом выводится не только частота процессора, но и тактовая частота. Это может быть полезным для любителей поэкспериментировать с установками компьютера. Если что не так — сразу видно. С помощью джампера на плате можно оставить режим автоматического распознавания частоты процессора либо выставить режим «подачи» только 100 МГц. Благодаря использованию безджамперной технологии в опции BIOS «CPU Plug and Play II» можно, помимо стандартных установок для процессора, перейти в режим ручной настройки и выбрать коэффициент умножения от 3.0 до 8.0. Набор возможных тактовых частот, которые показываются вместе с получающейся на шине PCI частотой, состоит из 66/33, 68/34, 75/37, 83/41, 100/33, 103/34, 112/37, 117/39, 117/30, 124/31, 129/32, 133/33, 138/34, 143/36, 148/37, 153/38. Через эту же опцию BIOS можно изменить напряжение на ядре процессора и сделать его вместо стандартных 2.0, например, 2.05, 2.10 или 2.20 В. В комплекте с системной платой, помимо двух термодатчиков, уже установленных на ней, идет и еще один, расширяющий ваши возможности по контролю температуры. Складывающийся механизм крепления процессора смонтирован на плате. Там же находится и фирменный CD-диск с драйверами и утилитами, в число которых входит антивирусная программа PC-Cilin.

Вторая системная плата MS-6156 ver. 1.0 BX7 (Award BIOS ver. 1.3 041599) имеет формат Micro ATX. Соответственно с этим возможности для расширения более скромные: 1 AGP-, 3 PCI-, 1 ISA-слота и 2 разъема под память. Коэффициенты умножения частоты процессора здесь устанавливаются джамперами на плате в диапазоне от 2.5 до 8.0. Поддерживаются автоматически тактовые частоты 66 или 100 МГц. Есть система аппаратного мониторинга, но в BIOS возможности контроля результатов нет. Используется аналогичный механизм крепления процессора, и в комплекте с платой идет такой же фирменный диск. Эта модель отличается наличием интегрированного на ней звукового чипа Creative ES1371/1373, совместимого с AC 97.

Вот еще пара плат от фирмы **Soltek** (www.soltek.com.tw). Кстати, на их сайте есть поддержка русского языка, правда, с довольно большим количеством орфографических ошибок.

Плата SL-67B (Award BIOS ver. K2 от 11.02.99) сделана на наборе микросхем Intel 440BX. Имеется 1 AGP-, 5 PCI- и 2 ISA-слота расширения. Коэффициенты умножения частоты процессора выставляются с помощью микропереключателей на плате в диапазоне от 3.0 до 8.0. С помощью таких же переключателей есть возможность выбора 3 вариантов установок системной частоты: режимы AUTO, 66 или 100 МГц, что создает несомненное удобство опытным пользователям. Окончательный выбор частоты осуществляется в BIOS из значений 66, 68, 75, 83, 100, 103, 112 или 133 МГц. Поддерживающие процессор стойки смонтированы на обеих

платах в сложенном виде. Основное руководство по эксплуатации для обеих плат находится в электронном виде на фирменном диске вместе с драйверами и утилитами. Из бумажной документации — лист с принципиальной схемой

SOLTEK SL-67B

платы и позициями для микропереключателей.

Материнская плата SL-67FV (Award BIOS ver. U1 от 08.03.99) выполнена на чипсете VIA 693Apollo Pro-Plus. Благодаря этому она обладает дополнительным рядом возможностей. Системная логика от VIA позволяет воспользоваться поддержкой режима работы жесткого диска в Ultra DMA 66, повысив производительность своего компьютера. На этой единственной плате оказался слот AMR (Audio Modem Riser). Наличие интегрированной звуковой системы, совместимой с AC 97, делает ее более универсальной и позволяет сэкономить деньги пользователям, не слишком требовательным к звуку (или если не хватает денег на приличную звуковую карту). Все остальное в принципе совпадает с предшествующей платой, только тактовые частоты можно установить в BIOS из следующего ряда с получающейся при этом частотой на шине PCI: 66/33, 75/37, 83/41, 100/33, 103/34,

SOLTEK SL-67FV

105/35, 110/36, 112/37, 115/38, 124/31, 124/41, 133/33, 133/41, 140/35 МГц. В комплектацию также входит кабель для термодатчика.

Системная плата фирмы **Tekram** (www.tekram.com) P6B40-A4X выполнена на наборе системной логики Intel 440BX и имеет 1 AGP-, 4 PCI-

TEKRAM P6B40-A4X

и 3 ISA-слота расширения. Для установки оперативной памяти имеются 4 разъема. Элементы крепления смонтированы на плате в сложенном состоянии. В комплект поставки входит температурный датчик для процессора, а также CD-ROM с утилитами, среди которых есть антивирусная программа Trend PC-cillin Anti-virus и Bus Master-драйвер HighPoint Xstore Pro. Коэффициенты умножения частоты процессора выставляются с помощью джамперов в диапазоне от 2.5 до 5.5. Системная частота определяется автоматически. В этом случае в BIOS можно выставить частоты 66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 133 МГц. Существует также возможность с помощью специального джампера на плате включить режим «принудительной» подачи 100 МГц системной частоты.

В BIOS можно отметить развитую систему аппаратного мониторинга состояния компьютера.

Переходник Socket 370 -> Slot I как средство маневра в компьютерном мире

Исторически появившийся первым SLOT I был разработан фирмой Intel для процессоров Pentium II. Затем появился процессор Celeron, завоевавший широкую популярность в нашей стране. Вслед за этим увидел свет Socket 370 специально сделанный под Celeron. Политика Intel выразилась в попытке сознательно развести две ветки процессоров Pentium II для SLOT I для серьезных задач и Celeron под Socket 370 «для дома, для семьи». Появились сообщения о том, что ряд моделей Celeron под SLOT 1 снимаются с производства и в дальнейшем будут продвигаться только модели под Socket 370. Среди пользователей возникло легкое замешательство. Процессоры Celeron были ощутимо дешевле своих старших «полноценных» собратьев, но, как говорят, плох тот солдат, который не мечтает стать генералом. Каждый пользователь, приобретая системную плату начиная

Название	TEKRAM P6B40-A4X	A-Trend ATC-6220	A-Trend ATC-6320M	SOLTEK SL-67B
Чипсет	Intel 440BX	Intel 440BX	Intel 440ZX	Intel 440BX
BIOS	Award PCI BIOS, поддержка ACPI, DMI Green PC, Plug and Play, загрузка с CD-ROM, SCSI, LS-120 и ZIP устройств, Symbios SCSI BIOS	Award	Award	Award PCI BIOS, поддержка APM
Системная память	4x168 DIMM до 1 Гб памяти, поддерживаются модули 8/16/32/64/128/256 Мб, поддержка ECC	3x168 DIMM до 768 Гб памяти, поддержка ECC	2x168 DIMM до 512Мб памяти	4x168 DIMM до 1 Гб памяти, поддержка ECC
Слоты расширения Функции поддерживаемые системной платой	1 AGP, 4 PCI, 3 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA TX/RX Header, 1xWake-On-LAN Header, 1xPower state Header	1 AGP, 4 PCI, 3 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA TX/RX Header	1 AGP, 4 PCI, 3 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA TX/RX Header	1 AGP, 5 PCI, 2 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты;
Порты	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM
Дополнительные возможности	Modem Ring-in Power on Soft Power Off	Intel LDSM (дополнительно), Hardware Health Monitoring (дополнительно)	Wake-On-LAN functions, Modem Ring On, Soft Power Off control, SB-link, Keyboard and PS/2 Power On	Keyboard Power ON, Wake On LAN, Power lost resume supports; SB-Link
Цена, USD (август)	$ 85	$ 80	$ 70	$ 85

с дешевого процессора Celeron, в глубине души рассчитывал сэкономить деньги, купить Pentium III и воткнуть его в ту же плату. А Pentium'ы Intel обещал только под Slot I. Небольшим дополнительным нюансом стало то, что процессоры, выпускаемые в исполнении как под Slot I, так и под Socket 370, в варианте для последнего стоят несколько дешевле. Вот здесь-то и появились переходники (адаптеры) Socket 370/Slot I. С их помощью любой владелец системной платы со Slot I мог начать с покупки приглянувшейся ему модели процессора Celeron, не озадачивая себя поиском конкретного конструктивного исполнения. Кроме того, некоторые переходники обладают рядом интересных дополнительных особенностей, которых нет у многих системных плат. Познакомимся подробнее с двумя из них.

Переходник от фирмы **ASUSTeK**, помимо своих чисто преобразовательных функций, может изменять напряжение на ядре процессора, что обеспечивают далеко не все системные платы. Делать это можно с помощью комбинаций джамперов, выбирая напряжение из значений 1.80 – 2.10 В (с шагом 0.05 В) и в диапазоне 2.20 – 2.60 В (с шагом 0.10 В) или оставить его в стандартном режиме для процессора. **Внимание! Повышая напряжение на ядре процессора, вы можете его сжечь!**

Более широкими возможностями обладает переходник фирмы **MSI** MS-6905. Здесь также можно с помощью комбинаций джамперов выбирать

ASUS S370

напряжение для ядра процессора в тех же пределах или оставить его в режиме AUTO. Кроме того, на переходнике есть еще 2 отдельных джампера. Один позволяет перейти из режима автоопределения тактовой частоты в режим подачи 100 МГц.

MSI MS-6905

С помощью второго можно заставить работать процессор Celeron в двухпроцессорных системах.

Драйверы Xstore Pro как способ увеличения быстродействия компьютера

Результаты тестирования многих системных плат по некоторым показателям могли бы измениться в большую сторону, если бы при тестировании устанавливались драйверы Xstore Pro компании Highpoint (www.highpoint-tech.com). Наверно, многие помнят Triones Bus Master-драйверы, которые по своей эффективности несколько превосходили родные от Intel. Они были созданы по сути тем же разработчиком — компанией Highpoint Technologies, являющейся продолжателем дела Triones Technologies. Драйверы Xstore Pro способны увеличить производительность вашей системы за счет оптимизации управления работы с памятью компьютера в среде Windows. Особенно сильно повышается при этом производительность дисковых операций, в т. ч. в режимах UDMA и multiple word DMA. Последняя версия драйверов 1.20 при установке может также установить программу CD Xpress, предназначенную для увеличения быстродействия CD-ROM или DVD-ROM за счет кэширования. Владельцы системных плат от ряда производителей, связанных соглашениями с разработчиком, могут бесплатно скачать эти драйверы с сайта компании в Internet.

Как происходило тестирование

Тестирование системных плат происходило в следующей конфигурации:

- CPU Intel Celeron 300A;
- RAM 64 Мбайт PC100;
- HDD Quantum Fireball EL 7.6 Мбайт, FAT 32, Ultra DMA 33;
- VGA AGP ATI Xpert 98 с драйвером 4.11.01.5029.

Все тесты проводились при разрешении 1024x768x16 bit, 85 Гц.

OS — Windows 98 с установленным DirectX 6.1.

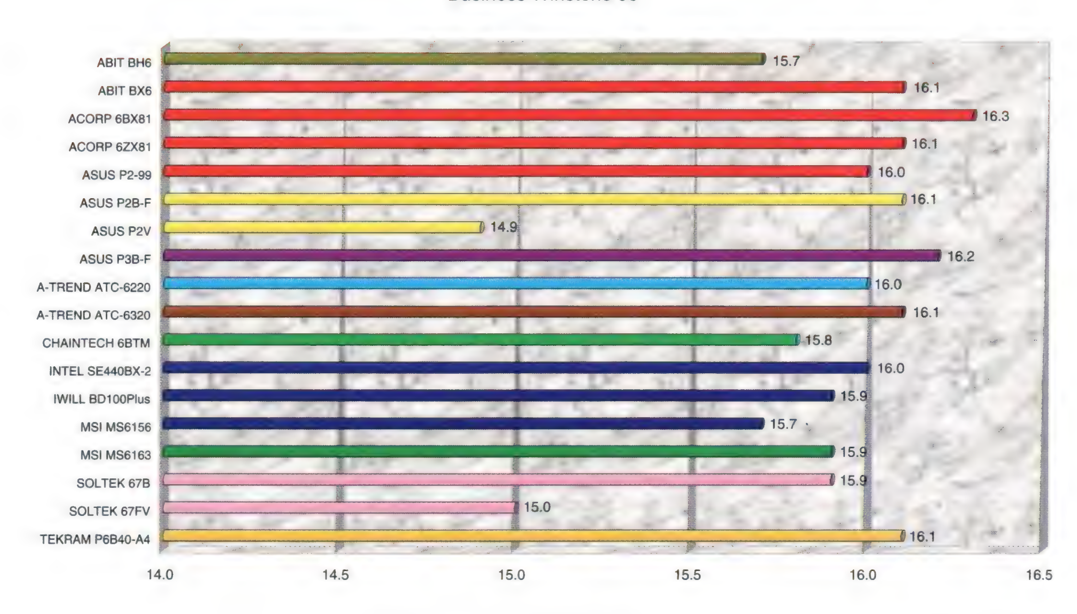
Тестовые программы — Ziff-Davis Winstone 99 и Winbench 99.

Результаты тестирования

Результаты тестирования системных плат по большинству показателей, особенно выполненных на одних и тех же чипсетах, получаются, как правило, очень близкими друг к другу, порой находясь в пределах погрешности

SOLTEK SL-67FV	ASUS P2B-F	ASUS P2-99	ASUS P2V	ASUS P3B-F
VIA 693Apollo Pro Plus	Intel 440BX	Intel 440ZX	VIA Apollo Pro Plus	Intel 440BX
Award Plug and Play, поддержка ACPI и APM	Award AGP BIOS,поддержка ACPI, DMI, Green, Plug and Play, антивирусный BIOS загрузочного сектора, Symbios SCSI BIOS	Award AGP BIOS,поддержка ACPI, DMI, Green, Plug and Play, антивирусный BIOS загрузочного сектора, Symbios SCSI BIOS	Award AGP BIOS,поддержка ACPI, DMI, Green, Plug and Play, антивирусный BIOS загрузочного сектора, Symbios SCSI BIOS	Award AGP BIOS, Jumperfree, поддержка ACPI, Green, Plug and Play, антивирусный BIOS загрузочного сектора, Symbios SCSI BIOS
3x168 DIMM до 768 Мб памяти, поддержка ECC	4x168 DIMM до 1 Гб памяти, поддерживаются модули 8/16/32/64/128/256 Мб, поддержка ECC	2x168 DIMM до 512 Мб памяти, поддержка ECC	3x168 DIMM до 768 Мб памяти, поддержка ECC	4x168 DIMM до 1 Гб памяти, поддерживаются модули 8/16/32/64/128/256 Мб, поддержка ECC
1 AGP, 4 PCI, 2 ISA, 1 AMR	1 AGP, 5 PCI, 2 ISA	1 AGP, 5 PCI, 2 ISA	1 AGP, 4 PCI, 3 ISA	1 AGP, 6 PCI, 1 ISA
1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 4 USB, 2xUltraDMA/33/66 порты; 1xIrDA TX/RX Header	1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA TX/RX Header, 1xWake-On-LAN Header,	1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xWake-On-LAN Header,	1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xWake-On-LAN Header,	1 AGP, 6 PCI, 1 ISA
2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM
Wake On LAN, Power lost resume supports; hardware monitor controler, integrated dual full duplex direct-sound AC97 link compatible sound system	SB-Link	SB-Link, Wake On Ring support	SB-Link, Wake On Ring support, USB Hot-Plug Function	Multi-device Wake UP
$ 77	$ 128	$ 99	$ 75	$ 130

измерений. По тесту Business Winstone 99 наибольшее быстродействие в офисных приложениях показала плата ACORP 6BX81, второй «пришла» ASUS P3B-F. Вообще разброс значений для плат на интеловских чипсетах BX и ZX составил от 15.7 до 16.3, что составляет менее 4 %. Для плат на чипсетах VIA результат, как и ожидалось, оказался меньше — 14.9 и 15.0. Среди результатов по тесту CPU Mark 99 наиболее быстрыми оказались A-TREND ATC-6320, INTEL SE440BX-2 и TEKRAM P6B40-A4. Остальные платы на интеловских чипсетах показали довольно близкие результаты в диапазоне от 23.8 до 24.9. Платы на чипсетах VIA заметно отстали от них. Быстродействие в операциях с плавающей точкой вообще практически не зависит от системной платы — здесь и тестить нечего.



Результаты теста Business Winstone 99.

Ряд тестов, проведенных также с помощью программы WinMark 99, а именно Business Disk & Graphics Winmarks, показал, что в среднем чипсет VIA практически не отстает от Intel, выигрыш же в разных тестах различных плат показывает лишь то, что они все довольно близки друг к другу по своим характеристикам производительности. Может быть, стоит лишь отметить плату TEKRAM P6B40-A4, которая почти во всех тестах попадала на второе место, тогда как лидер был каждый раз различным.

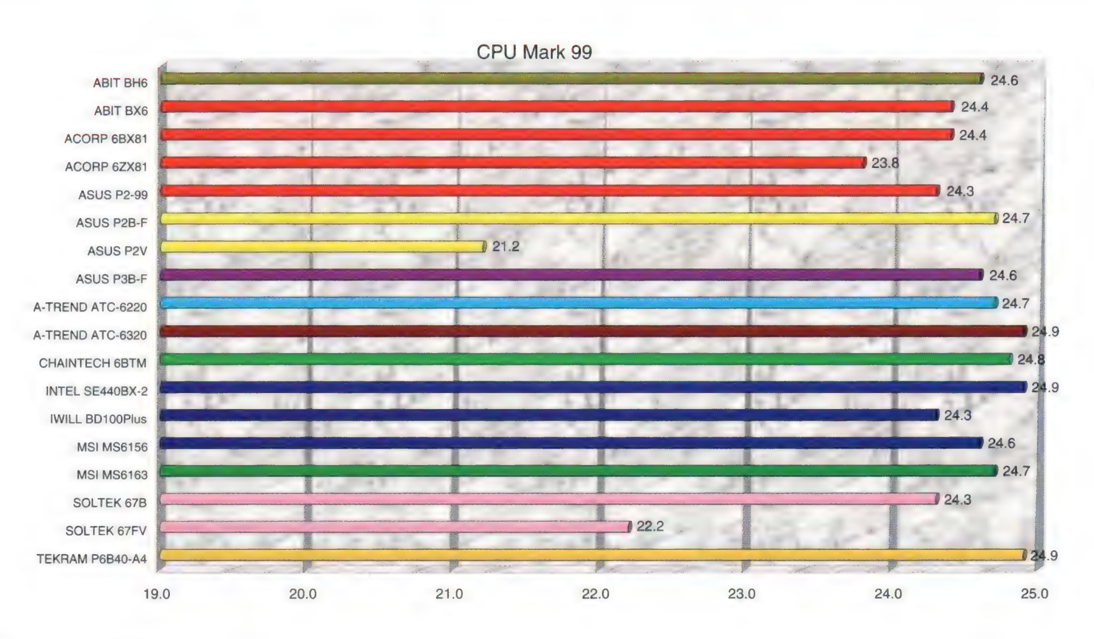
Обобщая результаты тестирования, можно сказать, что платы на чипсетах фирмы Intel оказываются все же слегка быстрее, чем платы, сделанные на чипсете от фирмы VIA. Но здесь, как уже упоминалось, необходимо помнить об обратной стороне медали. Чипсеты от VIA, а следовательно, и платы на их основе, поддерживают более широкий диапазон функций, обладая при этом меньшей ценой.

Принципиальную же разницу в результатах тестах гораздо проще получить заменой процессора или графического адаптера.

Подводим итоги

Итак, попробуем разобраться, какими свойствами обладают наиболее продвинутые системные платы, которые можно порекомендовать для покупки пользователям, которые любят экспериментировать со своим компьютером с целью получения максимальной производительности. Нельзя не отметить тенденцию постепенного перехода к бездажамперным технологиям. В этом случае появляется возможность без открывания корпуса производить установки для процессора непосредственно из BIOS. Причем выбор можно делать не только из стандартных режимов, но и самому устанавливать коэффициент умножения тактовой частоты процессора (правда, последние процессоры фирмы Intel имеют фиксированный коэффициент), а также тактовую частоту из широкого ряда значений, где верхний потолок уже превышает 150 МГц. Хорошо, если при этом сразу видно, какая частота (либо какой делитель от тактовой частоты используется: 1/3 или 1/4) получается на шине PCI. Так как при частоте PCI, значительно отличающейся от стандартного значения 33 МГц, возможна

Название	ABIT BH6	ABIT BX6 rev. 2.0	MS6156	MS6163
Чипсет	Intel 440BX	Intel 440BX	Intel 440BX	Intel 440BX
BIOS	Award AGP BIOS,поддержка ACPI, DMI, Plug and Play,	Award AGP BIOS,поддержка ACPI, DMI, Plug and Play	Award BIOS,поддержка ACPI, DMI, Plug and Play	Award BIOS,поддержка ACPI, DMI, Plug and Play
Системная память	3x168 DIMM до 768 Мб памяти, поддержка ECC	4x168 DIMM до 1024 Мб памяти, поддержка ECC	2x168 DIMM до 512 Мб памяти, поддержка ECC	3x168 DIMM до 768 Мб памяти, поддержка ECC
Слоты расширения Функции поддерживаемые системной платой	1 AGP, 5 PCI, 2 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA TX/RX Header,	1 AGP, 5 PCI, 2 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA TX/RX Header,	1 AGP, 3 PCI, 1 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA connector for SIR	1 AGP, 5 PCI, 2 ISA 1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; 1xIrDA connector for SIR,
Порты	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM
Дополнительные возможности	SB-Link, Wake Up On LAN support	SB-Link, Wake Up On LAN support	LAN Wake-Up, modem Wake-Up,keyboard password Wake-Up support. Интегрированный звук Creative ES1371/ES1373	LAN Wake-Up, modem Wake-Up,keyboard password Wake-Up support
Цена, USD (август)	$ 92	$ 104	$ 90	$ 95



Результаты теста CPU Mark 99.

нестабильная работа устройств, установленных в ее слотах, а также некоторых жестких дисков. По аналогичной причине приветствуется наличие на плате возможности самому выбирать делитель частоты на шине AGP от тактовой частоты: 1/1 или 2/3. Это делается либо при помощи специального джампера, либо непосредственно из BIOS. Связано это с тем, что при значительном превышении стандартного значения 66 МГц на AGP некоторые видеокарты, установленные в этот слот, либо работают нестабильно, либо вообще могут не работать. Еще одной полезной особенностью для опытных пользователей является возможность регулировки напряжения на ядре процессора с помощью соответствующего джампера или в BIOS, что делает более стабильной работу процессора в нестандартных режимах (путем некоторого поднятия напряжения на его ядре, как правило, на 5–10%). Желательным компонентом в таких системных платах становится система аппаратного мониторинга состояния вашей системы. В наиболее полном виде она позволяет отслеживать текущее напряжение на ее элементах, отображать температуру процессора и самой платы, показывать скорость вращения вентиляторов на процессоре, на плате и блоке питания. При достижении устанавливаемых вами предельных значений каких-то показателей может подаваться сигнал тревоги или производиться остановка системы. Ну и последняя возможность, которой обладают все больше материнских плат: выбор тактовой частоты из режима автоопределения для данного процессора или установка ее вручную в 66 или 100 МГц. Системные платы, обладающие в совокупности этими дополнительными свойствами, стоят, как правило, больше других плат, и их можно порекомендовать, как сказано выше, пользователям, любящим самим повозиться со своим компьютерным железом. Для тех, кому нужна плата, просто работающая в стандартных режимах, а вышеперечисленные дополнительные возможности совсем не обязательны, гораздо проще сэкономить свои деньги, приобретя что-нибудь более простое. Еще один аспект, который хотелось бы отметить, — стабильность в работе. Понятие это довольно тонкое и в значительной степени зависящее от «прямоты рук» владельца платы, но и качество железки здесь тоже играет не последнюю роль. Правда, стабильность в работе той или другой модели системной платы определяется только после определенного срока «совместной жизни» с ней. Существуют модели, проверенные продолжительной работой на российском рынке со сложившейся репутацией, но постоянно появляются и совершенно новые, о практической работе которых еще неизвестно. Конкретные рекомендации на все случаи жизни давать здесь трудно. Для этого есть друзья, знакомые, консультанты в фирмах и, конечно, Internet с его бесчисленными техническими сайтами и конференциями, где на любой вопрос вы сможете получить ответов значительно больше, чем захотите. MG

IWILL BD100Plus	INTEL 440BX-2	ACORP BX81	ACORP ZX81	CHAINTECH 6BTM
Intel 440BX	Intel 440BX	Intel 440BX	Intel 440BX	Intel 440BX
Award BIOS,поддержка ACPI, APM, Plug and Play	Phoenix BIOS,поддержка ACPI, APM, Plug and Play	Award BIOS	Award BIOS	Award BIOS,Plug and Play, APM, DMI, Trend ChipAway Virus
4x168 DIMM до 1024 Мб памяти, поддержка ECC	3x168 DIMM до 768 Мб памяти, поддержка ECC	3x168 DIMM до 768 Мб памяти, поддержка ECC	2x168 DIMM до 512 Мб памяти,	4x168 DIMM до 1024 Мб памяти, поддержка ECC
1 AGP, 5 PCI, 2 ISA	1 AGP, 4 PCI, 2 ISA	1 AGP, 4 PCI, 3 ISA	1 AGP, 4 PCI, 3 ISA	1 AGP, 4 PCI, 3 ISA
1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; Wake On LAN header	1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты; Wake On LAN, Wake On Ring connector	1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты	1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты	1xFDC, 1xLPT, 2xCOM, 2 USB, 2xUltraDMA/33 порты, IrDA
2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM SB-LINK, Wake On modem ,power failure recovery	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM; Wake On LAN, IrDA connector Ring on by modem/Alarm on support	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM; Wake On LAN, IrDA connector Ring on by modem/Alarm on support	2xUSB, 1xPS/2 клавиатура, 1xPS/2 мышь, 1x LPT и 2xCOM; Wake On LAN, Wake On LAN, SB-Link
$ 104	$ 87	$ 71	$ 61	$ 95

3D-ускорители

Андрей Кузнецов

Test update.

В этом номере мы продолжим тестирование 3D-ускорителей, по тем или иным причинам не попавших в предыдущий номер. Было изучено два продукта. Ускоритель на TNT2 с 16 Мбайт видеопамяти был выбран потому, что по тестам многочисленных карт на базе nVidea'вских TNT'ей, как первых, так и вторых, мы предположили, что данное сочетание свежего процессора и умеренного количества памяти должно дать хорошую производительность в дополнение к разумной цене. Осталось лишь выбрать фирму-изготовитель. Из равных моделей TNT2 Ultra выиграл Creative, традиционно славящийся удачными продуктами для игроманов в различных областях. Matrox G-400 был кандидатом номер один в предыдущем списке тестирования, но в то время его еще не было ни у одной из московских компаний. Так что нам пришлось подождать до следующего номера.

Все тесты проведены на компьютере той же конфигурации. Для тех, кто пропустил предыдущий номер, напомним, что это средне-пользовательский компьютер Pentium II 350/ASUS P2-B/64Мбайт RAM/ Windows 98 PE.

Riva TNT2 Creative 3D Blaster Value

Лучшая покупка.

Эта шестнадцатимегабайтная видеокарта, как мы и предполагали, оказалась одной из лучших по соотношению цена/качество. С одной стороны, она выполнена на самом современном на сегодня процессоре — Riva TNT2, причем фирмой, делающей в последнее время наиболее быстрые ускорители (первое место по скорости в тестах предыдущего номера заняла карта Creative Riva TNT2 Ultra). С другой стороны, за счет приставки Value и 16Мбайт конфигурации она продается по вполне реальной цене — менее $90, что не может не радовать. Огорчает лишь то, что процессор TNT2 работает с 16Мбайт памяти медленнее, чем с 32Мбайт, поэтому результирующая скорость у нее меньше, чем у более дорогостоящих карт. Тем не менее она ухитрилась обойти по скорости нашего предыдущего лидера лейбла «лучшая покупка» — ATI Rage Furi 128 также с шестнадцатью мегабайтами памяти на борту. Так что, несмотря на чуть большую стоимость, на сегодня это, пожалуй, самая лучшая видеокарта за умеренные деньги. Из недостатков отметим лишь дешево выглядящий алюминиевый радиатор на чипе, который к тому же сильно греется. При наличии места слева от видеокарты мы бы рекомендовали повесить вентилятор от какого-нибудь процессора типа Pentium Socket или 486, особенно если вы соберетесь разгонять чип, меняя внутреннюю частоту с помощью специальных утилит.

Riva TNT2 Creative 3D Blaster Value

Matrox Millenium G400

Один из наиболее ожидаемых продуктов этого лета. К сожалению, из-за отвратительно написанных ICD-драйверов, которыми пользуется Quake, G-400 пока не смог занять достойного места в ряду современных видеоадаптеров, несмотря на весьма неплохие численные характеристики производительности, измеренные тестом 3D Mark 99 Max. Внешне данный ускоритель выглядит вполне круто и внушительно, особенно нам понравился крупногабаритный игольчатый радиатор. В целом Matrox, как всегда, представил вполне достойную видеокарту, которая по результатам тестов в Direct 3D находится на уровне лидера Creative TNT2 Ultra, местами даже слегка обгоняя его.

Matrox Millenium G400

Заключение

Ситуация в этом месяце радикально не изменилась — Permedia 3 по-прежнему не появилась, принципиально новые 3D-ускорители на чипах следующего, четвертого поколения выйдут только осенью, так что пока можно спать относительно спокойно. Цены даже на приличные видеокарты, такие, как Creative TNT2 в варианте Value, снизились так, что грех не купить, особенно если у вас до сих пор какая-либо старинная видеокарта типа «что-то» плюс Voodoo I. Любители же новинок могут подождать и до середины-конца осени, а там выбирать, видимо, между продукцией nVidea и 3Dfx. Разумеется, мы постараемся побыстрее их добыть и протестировать, но это произойдет, скорее всего, к началу зимы.

Редакция благодарит фирму **NAK** (203-3842/0518 www.nak.ru), за любезно предоставленное оборудование. MG

Chip	Company	Название видеокарты	Упаковка	RAM	Производительность: 3D Bench 800	3D Bench 1024	3D Bench 800 32 бит	3D Bench 1024 32 бит	Quake II 800	Quake II 1024	Quake II 1152	Incoming	Общая оценка	Цена	Цена/производительность	Предоставлено
Rage 128	ATi Tech.	Fury	OEM	16	3017	2917	2968	2457	37.1	35.4	32.6	51	4.01	$ 82	4.89	
RIVA TNT	Diamond	Viper 550	OEM	8	2967	2226	1844	-	28.4	18.7	-	37	2.90	$ 57	5.08	
RIVA TNT2	ASUS	AGP-V3800	RTL	32	3155	3134	3130	2941	57.3	52.2	45.5	44	5.00	$ 160	3.13	
RIVA TNT2 Ultra	Creative	3D Blaster	RTL	32	3169	3193	3193	3169	58.6	55.3	50.6	46	5.17	$ 220	2.35	
Voodoo3	3dfx	2000 PCI	RTL	16	3063	3048	-	-	59.8	44.7	51.1	52	4.83	$ 122	3.96	
RIVA TNT2	Creative	3D Blaster	OEM	16	3183	3170	2952	2117	52	39.7	39.9	45	4.51	$ 89	5.06	
G400	Matrox	Millenium	OEM	32	3187	3146	3185	3143	40.3	38.5	37.9	52	4.30	$ 200	2.15	NAK

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A. Skokov

Видеокамера для Internet.

Video Blaster WebCam III

В последнее время, путешествуя и общаясь со своими виртуальными друзьями в Internet, стало модно и престижно показывать не только свои фотографии из последнего отпуска, иногда подрисованные в PhotoShop'е, как раньше, но и себя в живом виде, так сказать, непосредственно в процессе общения, благо, скорости современных каналов часто позволяют передавать MPEG2 Video в реальном времени с приемлемым качеством. Но для этой цели просто фотоаппаратом и сканером не обойтись. Ранее PC-пользователи могли лишь с завистью взирать на выставках на компьютеры от Silicon Graphics, у которых довольно часто, особенно на выставках, поверх монитора стояли миниатюрные видеокамеры. Разумеется, можно было взять обыкновенную бытовую видеокамеру типа Video8 (долларов так за 500–700), подключить ее к плате захвата видеоизображений (еще долларов за 200) и получить примерно то же самое, но цена... Несправедливо, правда? Но вот и на нашей улице случился праздник. В последнее время стали появляться USB-видеокамеры для PC.

В этом выпуске мы решили рассмотреть новый продукт от одного из лидеров в области Multimedia — компании Creative. Их новая Internet-камера называется **Video Blaster WebCam III**. Данное устройство имеет довольно модный дизайн и является, по утверждению фирмы Creative, идеальным решением для захвата как неподвижных, так и полноцветных видеоизображений высокого качества для Internet. При этом рекомендованная фирмой розничная цена является вполне приемлемой — всего $80.

О самой камере. Как нынче принято в современных периферийных устройствах, Video Blaster WebCam III включается в компьютер через интерфейс USB. В камере применен CMOS-датчик высокого разрешения, что в комбинации с неплохой оптикой и современной системой сжатия изображения обеспечивает вполне пристойную четкость изображения и верность цветопередачи. В качестве приятного дополнения Video Blaster WebCam III снабжен специальной кнопкой «моментальный снимок», благодаря которой съемка отдельных кадров превращается в элементарное нажатие одной кнопки. Разумеется, данный агрегат ориентирован на работу с Windows 98 и поддерживает режим Plug-and-Play.

Поскольку данная камера пока предлагается только в Retail-исполнении, Creative не поленилась приложить к ней целую кучу разного полезного софта, который может пригодиться как для использования в Internet, так и просто дома.

✔ **WebCam Monitor** — основная программа работы с камерой. Она позволяет осуществлять захват неподвижных изображений, записывать видео и даже публиковать собственный Web-сайт. С ее помощью, как полагают изготовители, камеру WebCam III можно использовать даже в качестве «скрытой».

✔ **Polaroid PhotoMax** — это уже целый набор программ, с помощью которых вы, наверное, сможете ретушировать полученные изображения, отправлять видеопочту, печатать снятые картинки на цветном принтере и создавать, как выражаются авторы данного продукта, «фотофантазии», объединяя собственные фотографии с шизовыми и не очень задними планами из прилагающейся галереи PhotoMAX.

В дополнение к этим двум программным пакетам, к камере прилагаются еще типичные для многих, ориентированных на Internet, продуктов приложения:

✔ **Microsoft IE 5.0** — тут все понятно, если у вас еще нет этого броузера от Microsoft ни на одном из CD, то мы, пожалуй, сильно удивимся.

✔ **NetMeeting** — широко известный продукт все той же самой компании Билла Гейтса, представляющей собой комплексное решение для проведения широкомасштабных тусовок и конференций в Internet. Данная программа обеспечивает кучу различных сервисов по обмену данными, текстовые и видеочаты, коллективное рисование на виртуальной доске и много всего другого.

Ну и под конец вы получите еще галерею **шаблонов HTML** и **Web-графики**. Специалисты из фирмы Creative надеются, что это облегчит домашним пользователям создание, как написано в рекламном проспекте, «в считанные минуты» крутые персональные Web-сайты с живыми изображениями, хотя мы полагаем, что эта часть софта все же является сомнительным приобретением, особенно если у вас дома не T1-канал.

Эта железка может вам понравиться, особенно учитывая невысокую цену и простоту.

В целом же мы считаем, что если вы проводите много времени в Internet, виртуально общаясь с различными людьми, организовываете освещение домашних тусовок на собственной Web-странице и тому подобное, то эта железка может вам понравиться, особенно учитывая невысокую цену и простоту. MG

СДЕЛАЙТЕ ПОДАРОК СЕБЕ И СВОЕМУ КОМПЬЮТЕРУ — ODD = CD + DVD

SAMSUNG

Корейская корпорация Samsung Electronics широко известна в России как поставщик бытовой и офисной техники. Компания одной из первых вышла на рынок стран СНГ и Восточной Европы. Узнаваемость марки обеспечивается прекрасным качеством товаров, разумной ценой, массовой рекламой на телевидении и в прессе. Но Samsung Electronics известна не только как лидер производства телевизоров и мониторов, но и как надежный партнер в поставке телекоммуникационного оборудования и многих компонентов для персональных и high-end компьютеров, рабочих станций и сетевых серверов. Высококлассные комплектующие позволяют производителям вычислительной техники обеспечивать своих заказчиков надежными системами, отвечающими самым высоким технологическим требованиям.

Сегодня сложно работать на компьютере, не оборудованном хотя бы простейшим устройством для чтения оптических (ODD) дисков — **CD**. Современное программное обеспечение, особенно предназначенное для графических и редакторских систем, стало таким объемным, что требует более десятка магнитных дискет. Вот тут-то и пригодятся гигабайты новых технологий: стоимость нанесения информации на диски существенно ниже, а затраты пользователя — меньше . А уж если Вы являетесь фанатом мультимедиа-приложений и любите послушать музыку не отходя от рабочего места или поиграть в компьютерные игры, то ни одной новой игрушки без использования лазерного компакт-диска Вы не поставите. Новейшие разработки для реализации механических частей драйверов обеспечивают абсолютное отсутствие вибраций, исключительно бесшумную и стабильную работу устройств. Их надежность гарантирована высоким технологическим исполнением на заводах компании в Европе, Азии, Америке.

В ряду комплектующих для PC Samsung Electronics предлагает на российском рынке широко известные во всем мире устройства (драйвы) для оптических дисков: CD-ROM с возможностью как чтения, так и чтения/записи информации (минимальная скорость на сегодня — 20-х, максимальная — 40-х), а также новейшие технологические решения — DVD-ROM со скоростью от 2-х до 5-х. Широкий выбор драйвов оптических дисков обеспечивает пользователя возможностью точного выбора самой изысканой конфигурации. Цены на устройства Вас посто порадуют, если, конечно, не пересчитывать их в рубли по курсу Сбербанка.

Уникальная система автобалансировки CD-ROM с использованием системы **CAV** (постоянной угловой скорости) обеспечивает скорость от 16,6-х до 40-х. Система CAV позволяет работать с постоянной угловой скоростью как на внутренних, так и на внешних дорожках. Драйверы устройств обеспечивают полную совместимость с Windows'95 и '98, Windows NT, OS/2.

Спецификация последних моделей
SC 140/148 — Max 40/48x
CD-ROM DRIVE для PC

Тип драйвера	Внутренний
Тип загрузки	Автоматическая
Интерфейс	EIDE / ATAPI
Диаметр диска	80 mm / 120 mm
Скорость передачи данных	6,000/7,200 KB/sec
Среднее время доступа	800 ms
Буфер памяти	512 KB
Поддержка Ultra DMA	33.3/66 MB/sec
Flash память	128 KB
Mode	PIO Mode4
MTBF	125,000 POH (25%)
Совместимость с устройствами	CD-R/RW, CD-DA, CD-I, CD-ROM/XA Video-CD, Multisession Photo CD
Совместимость	MPC Level III / ISO 9660, High Sierra
Аудио S/N	75 dB
Разделение каналов	70 dB

Новая модель 5X DVD-ROM SD-604 имеет скорость передачи данных 6750 KB/sec. При этом устройство способно читать информацию с CD-ROM, CD-R и CD-RW со скоростью до 32X Max. Качество воспроизведения у DVD-ROM выше, обеспечивает прецезионное исполнение и позволяет превратить вашу комнату в концертный зал. Драйвер совместим с любыми MPEG картами и всеми известными DVD- и CD- устройствами.

По всем техническим вопросам вы можете обратиться на сайты фирмы «Самсунг»: www.samsung.com или http://samsumg.ru а также сайт компании X-Ring http://www.x-ring.com

Телефоны компании X-Ring (Москва, Нахимовский пр., 36/1)

Технический отдел:	**(095) 719-9570**
Коммерческий отдел:	**(095) 719-9409, -9509**
e-mail:	**sales@x-ring.ivvs.ru**

Обзор самых посещаемых и полезных сайтов в Internet, посвященных играм

Игры в Internet

Здравствуй, игрок! Как-то однообразен стал раздел, посвященный Сети, ты не находишь? Описания сайтов, пусть и малоизвестных, и содержательных, очень быстро надоедают. Хочется привнести что-то новое и оригинальное. Нашему очередному автору, похоже, удалось и то и другое. Оригинальности ему вообще не занимать — подумать только, до какой степени нужно быть находчивым, чтобы назвать статью раздела «Internet для игрока» игрового журнала «Игры в Internet». Грандиозное такое название, претендующее на глобальность. А речь-то на самом деле пойдет в основном о java-играх. Если не знаете, это такие маленькие простенькие игрушки, в которые можно играть прямо в Web-броузере. Основной их плюс — вам не надо ничего покупать (дисков там всяких, при этом зачастую идя на сделку с совестью), кроме, естественно, доступа к Internet. Подразумевается, что вы являетесь счастливыми обладателями оного, иначе вы вряд ли бы читали эти строки.
В статье для каждой игры приведена официальная информация о разработчиках и издателях, а также о жанровой принадлежности той или иной игры. Также в обзоре описана горячо любимая редакцией обучающая игра о торговле наркотиками Dope Wars. Несмотря на свою простоту, затягивает она капитально. Вы, наверное, в этом уже убедились — игра публиковалась на CD одного из предыдущих номеров. На этом, думаю, анонс нижеследующей статьи можно закончить и перейти непосредственно к ней самой.

Алексей Котко

Кирилл Алехин ака Maza

Вот взгляните-ка на название рубрики: «Internet для геймера» вроде? До недавнего времени здесь публиковались обзоры игровых сайтов с разными игровыми ресурсами. Не для геймеров все это. Internet надо использовать по прямому геймерскому назначению. Играть то есть. Настоящему игроку в Internet хочется не выкопать три уникальных скриншота из очередного обзора и не распечатать описание игры, которую он давно уже прошел. Тем более, что подобная информация элементарно находится через любую поисковую систему (***www.rambler.ru*** и ***www.yandex.ru*** — отличные тому примеры). Настоящему геймеру в первую очередь хочется другого играть. Про это сегодня и поговорим.

Игр, игрушечек и игрищ в Сети великое множество. Первое, что приходит на ум, это раскрученные «мегаигры» типа Ultima Online или Everquest. Но именно они нас сегодня и не интересуют! Точно так же, как сетевой quake\starcraft\tribes и целый сонм дэфматчевых и кооперативных приложений к коробочным продуктам, поиграться в которые можно через десятки онлайновых служб. Сегодня речь о куда более простых вещах. Никаких многомегабайтных установочных архивов. Никакой тягомотины с настройками и отладкой. Пришел-увидел-поиграл. Потопали?..

Ява-игры

Ява-игры — самое простое и доступное из того, что можно найти в Сети. При запуске той или иной игрушки к вам автоматом скачивается небольшой (как правило, в пределах 150-200 Кбайт) ява-апплет и... пошло-поехало. Игрульки встречаются на любой вкус, цвет и запах, на реакцию и стратегию, сложные и не очень. Единственное «но» — для игры в них желательна нормальная версия броузера (не ниже четвертой), потому как «старички» могут некорректно работать все с теми же ява-апплетами. Если с этим все ОК — можно приступать.

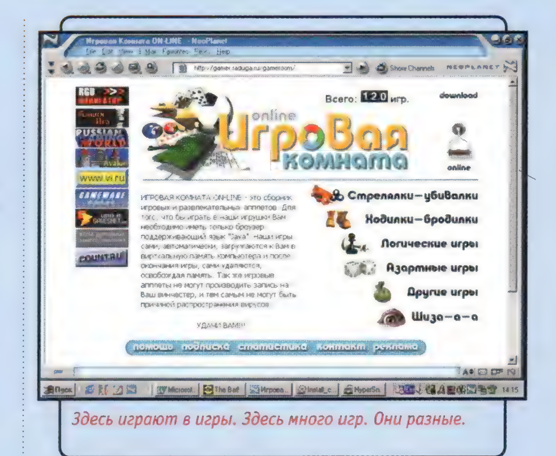
Игровая комната On-Line

http://gamer.raduga.ru/gameroom/

Крупнейший российский сервер ява-игрушек, традиционно занимающий в рамблеровском топе игровых сайтов место в конце первой десятки. А это, между прочим, не так мало.

Дизайн — простейший, но тем не менее удобный. Все игры разделены на несколько категорий (ходилки-бродилки, стрелялки-убивалки, логические игры и т. п.), так что подобрать себе развлечение по вкусу особого труда не составит.

В списках игр напротив названия обязательно указан способ управления (клавиатура\мышь) и размер скачиваемого ява-апплета. Иногда доходит до 350 Кбайт...



Здесь играют в игры. Здесь много игр. Они разные.

Много, конечно, но что делать? Играть-то хочется...

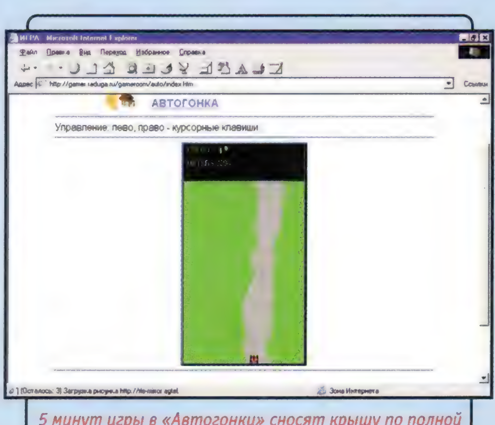
Сегодня на сайте собрано 120 игр, но коллекция постоянно пополняется. Вот описания некоторых из них, чтобы вы имели хоть какое-то представление о том, с какими зверюгами придется иметь дело...

Автогонки

gamer.raduga.ru/gameroom/auto/index.htm

Разработчик:	*неизвестен*
Издатель:	*отсутствует*
Жанр:	*крутейший автосимулятор*

Игру проще придумать очень и очень сложно. По кривой дороге едет машинка. Ваша машинка. Одна на всем пути. Это я уточняю, чтобы не возникло недопонимания.



5 минут игры в «Автогонки» сносят крышу по полной программе. Попробуйте сами.

В ваши обязанности входит рулить вправо-влево и избегать соприкосновения с обочиной. Все. А вы что хотели за 116 Кбайт?

Графика приемлемая, звуковое сопровождение присутствует. На мегахит не потянет, но в целом гонки — очень даже ничего. Need For Speed 4 отдыхает...

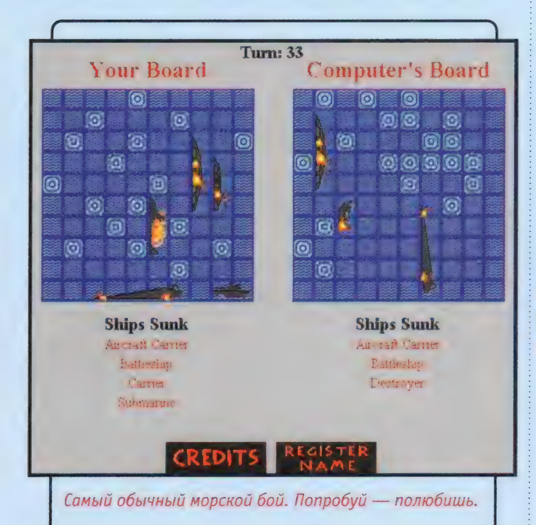
МОРСКОЙ БОЙ

gamer.raduga.ru/gameroom/armada/index.htm

Разработчик: затерян в веках
Издатель: просил не разглашать
Жанр: крутая стратегия и симулятор морского боя в одном флаконе

А вот это — типичный мегахит. В школе вы на физике во что играли? А в вузе на лекции по интеграции и дефлорации народов Крайнего Севера что делали? В общем, если кто-то ни разу в жизни не играл в «Морской», он может первым бросить в себя камень. Но на всякий случай рассказываю.

На поле 10x10 располагается маленькая армада ваших корабликов. На точно таком же поле располагается точно такая же армада



Самый обычный морской бой. Попробуй — полюбишь.

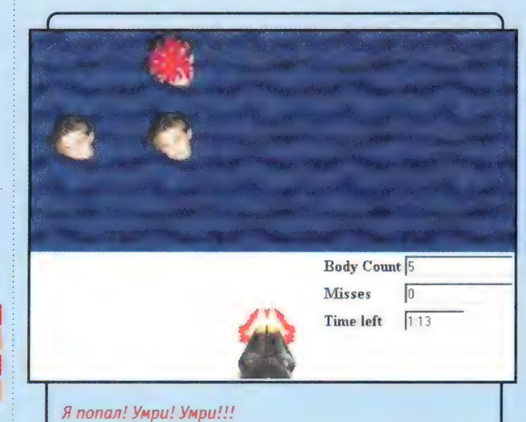
противника. После чего вы, активно матерясь и крича «Вот ща, ща я тебя, гадина морская, достану!», палите вслепую по полю противника, пытаясь нащупать хотя бы один эсминец... А он тем временем методично уничтожает всю вашу флотилию...
Но это только про ява-версию «Боя», в которую лично я за двадцать минут так и не смог выиграть у злобного Апплета. Хотя старался. Честно. В общем, рекомендую.

KILL LEONARDO DI CAPRIO NOW!

gamer.raduga.ru/gameroom/kaprio/index.htm

Разработчик: Andryxa, andryxa@yahoo.com
Издатель: уплыл на «Титанике»
Жанр: крутой кинематографический экшн с примесью садизма

ААА! Ну это... Это... Просто... Разработчику положен как минимум приз зрительских симпатий в одну руку и флажок почетного



Я попал! Умри! Умри!!!

думера — в другую. Игра сносит крышу раз и надолго.

Только вдумайтесь: мы должны расстреливать головы высовывающихся из пучин какого-то там окияна Леонардиков из думерской двухстволки! Игра на время... Но входишь в азарт и начинаешь снова... И еще... И еще... Андрюха! Армия дикаприоненавистников (во главе со мной) тебя не забудет!

Да. Забыл предупредить — перед запуском отгоните девушек от экрана. Они нервные, могут и не понять...

BATTLE TANK

gamer.raduga.ru/gameroom/tank/index.htm

Разработчик: мистер X
Издатель: пока не найден
Жанр: танковый симулятор

Старый добрый танковый сим. Местами — 3D-экшн. Мы ездим по утыканному столбиками полю и плюемся треугольными снарядами в многочисленных вражин. Зачистили одно поле — переходим к следующему... Прогрессивная игрушка, блин.

Кстати, прогресс хорошо заметен еще и визуально — все танки выполнены из

Танк полностью трехмерный. Текстура правда подкачала, но играть можно.

полигонов и потому смотрятся очень неплохо. Как коробка с палкой, взгроможденная на другую угловатую коробку... Рулез, короче. Всем фанатам танкосимов — два шага вперед. И с песней. За родину, за Meg'у!!!

WARZONE

gamer.raduga.ru/gameroom/tank2/index.htm

Разработчик: ben librojo
Издатель: а нам он нужен?!
Жанр: тоже танковый симулятор

В warzone 2100 играли? Так вот. Это ее идейный предшественник. Квадратные дома, полигональная техника и симпатичные горы. На самом деле — очень неплохой танкосим. В отличие от предыдущего, дает

Узнаете предка современной игры Warzone 2100? На самом деле ничего общего — только название.

возможность пользоваться радаром и вертеть башню на все четыре... Ну разве не здорово?

Врагов, кстати, меньше, но уничтожить их сложнее. Да и стреляют они метко, падлы...

Я минут пятнадцать катался, пока сектор не зачистил. Уж больно трудно между домами этой вар- и промзоны энемей искать...

URBANOIDS

gamer.raduga.ru/gameroom/urban/index.htm

Разработчик: Karl Hornell
Издатель: ну... эта...
Жанр: стратегический робосимулятор

Настолько навороченная игра, что одному описанию правил посвящено не меньше 5 «кило» чистого, не испорченного Word'ом текста.

На первый взгляд все просто: по красивому, разноцветному городу (и его подземелью) ползает ваш человечек, периодически постреливающий в разноцветные кружочки, олицетворяющие роботов. Пиф-паф... Ой-ой-ой... Энергия расходуется, гадины дохнут маленькими косячками... Казалось бы — аркада. Ан нет. Стратегия. Вражеских роботов можно и нужно захватывать и использовать в своих захватнических целях. Power-ups'ы надо подбирать и использовать в тех же целях. Окружающую местность — и ту можно использовать в пресловутых целях. В итоге от аркадки не остается и камня на булыжнике. Получается красочная (для ява-игр — редкость!) и навороченная тактическая

Для java-игр очень приличная графика.

стрелялка. Если разберетесь — просидите, пока не пройдете все четыре предложенных городка. Я протянул только два... Дальше — сложно...

Вообще в игре куча фичей, тонкостей и проч. Если интересно — зайдите на страницу автора (*www.tdb.uu.se/~karl/java/noids*), там все подробнейшим образом расписано. Удачной охоты!

BABYLON 5

gamer.raduga.ru/gameroom/gunner/index.htm

Разработчик: *бла-бла-бла*
Издатель: *ну не бывает, не бывает у этих игр издателей*
Жанр: *космический симулятор*

Редкий симулятор активной жизни космического боевого пилота, играть в который ИНТЕРЕСНО. Вы летите по прямой и мышой отстреливаете целые рои вражеских... для этих штук названия не придумано. Но тоже летают и стреляют.

Вы летите по прямой и мышой отстреливаете целые рои вражеских... для этих штук названия не придумано.

Жизни дано много, так что играть можно долго и со вкусом. Правда, именно тогда, когда в этот самый вкус входишь, жизня и заканчивается...

Графика и звук выше всяких похвал. Для 200 Кбайт, естественно...

А вот причем тут Вавилон 5, я понять не смог. Таких кораблей там точно не было... Вот если бы это была битва с Тенями...

COMBAT ALLEY

gamer.raduga.ru/gameroom/combat/index.htm

Разработчик: *не написано*
Издатель: *не нашел, и вообще...*
Жанр: *танковая стратегия*

А этим я баловался задолго до того, как сесть за статью. Представьте себе второй Panzer General, уместившийся в 200 Кбайт. Представили? Оно!

Собираем бонусы, «гасим» врага. На полученные деньги покупаем новые танкетки, чтобы еще быстрее и эффективнее «гасить» врага. Просто и весело.

По квадратному полю раскиданы ваши и вражеские боевые машины и ремонтно-денежные бонусы. Игрушка, естественно, походовая... Собираем бонусы, «гасим» врага. На полученные деньги покупаем новые танкетки, чтобы еще быстрее и эффективнее «гасить» врага. Просто и весело. Минус один — AI (есть тут такой...) невыносимо слаб, так что выиграть у него может даже пятилетний ребенок. А так — хоть на дискетку и в свободную продажу... Я бы не купил, но ревью бы точно в «Мегахит» пропихнул. Ибо круто.

ЯДЕРНЫЙ КОШМАР

gamer.raduga.ru/gameroom/nn/index.htm

Разработчик: *не заявлен*
Издатель: *аналогично*
Жанр: *анти-Армагеддон*

Игрушка, портированная прямиком с Atari 64XL. На городок летят ядреные ракетки, которые необходимо сбивать, попадая точнехонько в боеголовку. Снайперы есть? Для снайперов дополнительные трудности — боеприпасы ограничены, жители паникуют, и вообще все плохо. Отбились от первой атаки — переходим на новый уровень, где вражеских ракет больше, летят они быстрее и вообще... Концу света и ядерным грибкам явно быть.

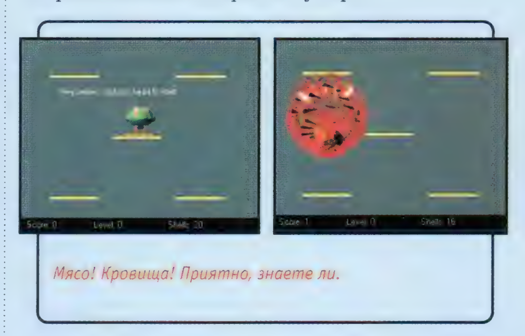
На самом деле, несмотря на убогую (честно!) графику, смотрится и играется ничего. Вражеские боеголовки в самый неподходящий момент разделяются, ваша антиракетная турелька стрейфится и вообще... За-бав-но. Особенно в конце XX века, когда такие вещи становятся просто актуальными.

ЛЯГУШКА

gamer.raduga.ru/gameroom/frogskeet/index.htm

Разработчик: *явно не француз...*
Издатель: *боится*
Жанр: *кошмар «Гринписа»*

Ну тут одно слово — КРОВИЩА!!! По нескольким перекладинкам резво прыгает зелененькая и миловидная лягушка, которую мы отстреливаем мышой. При попадании сабж разрывает НА КУСКИ! В прямом смысле! Просто супер!


Мясо! Кровища! Приятно, знаете ли.

Опять же не рекомендуется детям. Не поймут. И гурманам. Получат несварение желудка... А так — мышку в руки и на охоту. Зеленая лягушка должна умереть!

WARP

gamer.raduga.ru/gameroom/warp/index.htm

Разработчик: *хакер его знает...*
Издатель: *нет, а зря.*
Жанр: *платформенная аркада*

Всю свою несознательную жизнь я играл на восьмибитной «Денди», шестнадцатибитной SegaMegaDrive и прочих элитных девайсах в основном в аркады. А знаете, какие тогда аркады были? Это сейчас мы Tomb Raider в стан спинномозговиков записываем... А тогда...

В общем, WARP — типичнейшая платформенная аркадка. Летит кораблик,

Платформенная аркада переложенная на Java — это круто. Для любителей платформ.

стреляет во все, что летит ему навстречу. Живуч, как мотылек в лампе. То есть до первого соприкосновения с поверхностью... Бяки эти неизвестные разработчики — хотя бы на два попадания жизни дали!

Остальные достоинства видны из скриншота. Ностальгирующие аркадники — это ваше все!

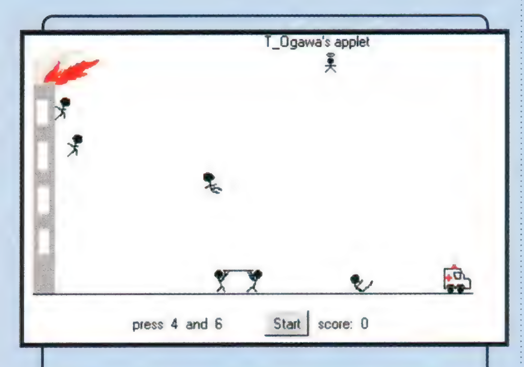
ПОЖАР

gamer.raduga.ru/gameroom/fire/index.htm

Разработчик: *T'Ogawa*
Издатель: *всемирная сеть Internet*
Жанр: *учебное пособие МЧС*

Опять же ностальгия. Страшная. Но уже по карманным играм-будильникам, которые весело звякали по утрам и помогали скоротать дорогу в метро. Помните такие? Да какой там GameBoy! Наши! Завода «Электроника»!

Так вот именно в них было две -три рабочих клавиши и задачи на реакцию... Например, успеть аквалангистов мимо осьминожки провести... Или яйца в корзину поймать... В «Пожаре» все так же, только ловим мы человечков, выпрыгивающих из



Подставляйте носилки под падающих человечков.

горящего дома, и десантируем их носилками аккурат в резиновую «Скорую помощь».

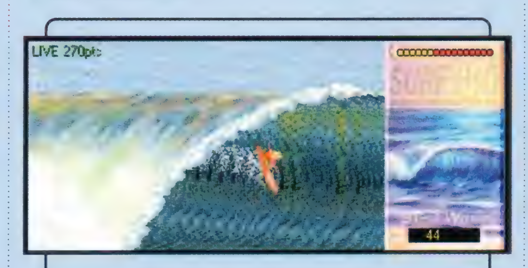
Все больны.. То есть погорельцы стараются прыгать одновременно. Так что двигать носилками приходится очень шустро. Ну прямо как в детстве... Виват, «Электроника»!

SURF H2O

gamer.raduga.ru/gameroom/wave/index.htm

Разработчик: *не написали, хады...*
Издатель: *и про них тоже ни слова*
Жанр: *спортивный симулятор*

Серфинг — это на доске по океанским волнам. Дурость, в общем. «На гребне волны» смотрели? Там же не было ни одного нормального серфингиста, даже Кину Ривз, когда занялся ЭТИМ, — свихнулся!!! Вот и нам предлагают...



Разнообразие цветов морской глади впечатляет. Настоящее море отдыхает...

Игрушка очень необычная. Мышкой помогаем удержаться на плаву и лавируем по волне. Играем на время... Чем дольше — тем круче. Все это под ненавязчивую музыку и в куче (опять же для ява-игр) цветов. Ну играют же некоторые в симуляторы сноуборда и лыжных гонок? А серфинг чем хуже?! Так что лыжи на полку (водные, естественно) — и сыграем в доску!

СПАСАТЕЛЬ

gamer.raduga.ru/gameroom/dfndr/index.htm

Разработчик: *должен же быть, верно?*
Издатель: *а вот ему — не обязательно...*
Жанр: *аркадка*

По реке плывет кирпич, деревянный, как стекл... Упс. О чем это я? А! По небу чужой планеты летает кораблик. Летает. Отстреливает другие кораблики и спасает привиденьеобразных местных жителей. За спасенных дают очки.. Неспасенные

Земля в этом городе наверное дорогая — уж очень густо он заселен.

жалобно кричат «Don't leave me!» и исчезают в зеркальце заднего вида вместе с все теми же очками... Типичная аркада. Главное достоинство — красивая. Просто невероятно красивая. Уж больно аккуратно сделана... Интересно? Попробуйте. Я дотянул аж до восьмого уровня. Соперники имеются?

ВЕЧНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

gamer.raduga.ru/gameroom/perpet/index.htm

Разработчик: *о, кто только не пытался его сделать...*
Издатель: *...и кто только не предлагал произвести...*
Жанр: *головоломка*

Ну и под конец — наверное, самая сложная и оригинальная игра сайта. Вам предстоит ни много ни мало — запуск вечного двигателя. Щелкая на тумблерах и переключателях, оживляем систему и... Короче — попробуйте. Только не забудьте его потом остановить, а то износится ведь... Даром что вечный...

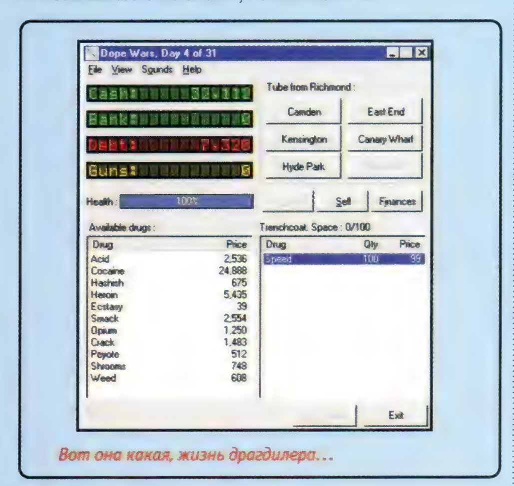
На сайте еще полно таких же, в чем-то похожих и совсем не таких игр. Ровно 120 штук... Но, как уже говорилось, коллекция

постоянно пополняется. Но и сейчас в онлайновой игровой комнате каждый сможет найти что-нибудь себе по вкусу. В конце концов, если уж вы ТАК не любите аркады, — всегда можно поиграть в азартные игры... а их там целый раздел. Просмотрите на досуге. А мы пока потопаем дальше.

DOPEWARS

www.beermatsoftware.com/dopewars/

Создатели игровых журналов, как ни странно, тоже люди. Честно-честно! Да и мы, сидя в Сетке, играемся... Во всякое... Разное... И речь не про вторую «кваку». Раз уж заговорили про онлайновые игры, поделимся нашим маленьким секретом. Редакционным хитом. Школой жизни, так сказать...



Вот она какая, жизнь драгдилера...

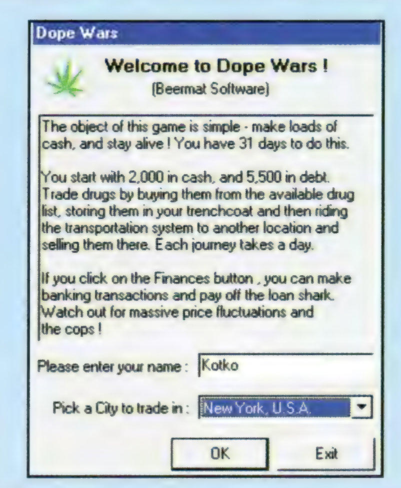
Руководством по взращиванию наркоторговцев — игрой DopeWars.

Если честно, война драгдилеров (или, понашему, барыг) — игра отнюдь не детская. То есть детям до 16 — ни-ни. Если вам вдруг еще не стукнуло... Быстро переверните страницу. Быстро. Ну же!

Игра проста и затягивающа до безобразия. Вы скачиваете ее из Сети, выбираете один из предложенных городов и... становитесь начинающим полунищим барыгой.

У вас в кармане минимальная сумма (2 000 — ну что это такое?!) для покупки некоего количества наркоты и 100 слотов места в кармане для хранения. Затарившись (выбор о-оох как велик...), вы отправляетесь на другую улицу\плешку\станцию метро (всего в любом городе их 6), чтобы, сыграв на разнице цен, продать имеющуюся дрянь подороже и купить еще что-нибудь эдакое для последующей перепродажи. То есть типичная обучаловка для начинающих челноков, а анаша, героин, экстази и прочее — всего лишь захватывающий антураж! Drug'оборцы, молчите!

Но антураж на этом не заканчивается. Постоянно происходят какие-то события, приводящие к резким скачкам цен на то или иное зелье... Вы бы знали, как можно нажиться на паре десятков килограмм героина!!! Вот так вот, бегая от ментов (есть они и тут, они же вездесущи) и умело спекулируя не-скажу-патамучта-цензура-чем, вам за 31 день надо нажить максимально возможное состояние. Причем тут онлайновость? Когда проходит 31 день, вам дается хитро сгенеренный код, фиксирующий ваши достижения, который вы должны ввести на сайте игры. Тут-то и начинается соревнование. За ночь я набил сумму в $18000000, и знаете, каким оказался в топе? Сто двенадцать тысяч восьмым!!! Свинство! Я убил еще пол-утра и... Увы. Достижения лидеров куда более впечатляющи. Самые крутые (впрочем, не обязательно)



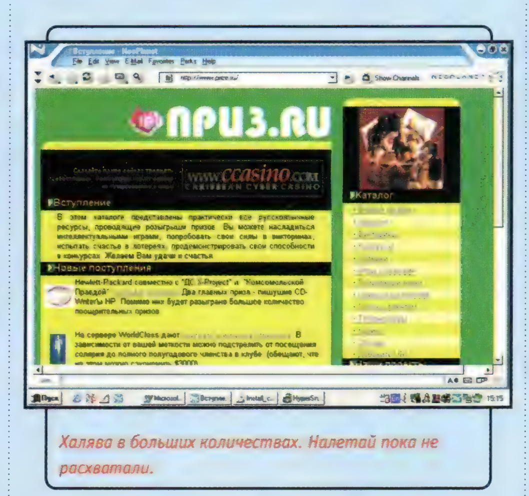
объединяются в кланы, которых уже свыше полутысячи. Из них минимум два — русских. Задавим латиноамериканских торгашей российской наркопродукцией?!

Файлик с игрой (450 Кбайт) можно скачать с www.beermatsoftware.com/dopewars/downloads/dopewars.zip или взять с нашего диска за позапрошлый (седьмой) номер. Поверьте — оно того стоит. Мы играли в течение пары недель... Шаров выиграл. Правда, мы еще поторгуем...

ПРИЗ.РУ

www.prize.ru/

Азартные игры — это не обязательно карты, рулетка и дикие ставки. Приз.ру предлагает попробовать выиграть призы... за просто так. Вот она, Национальная Русская Мечта о Вечной Халяве! Собственно, сам Приз.ру ничего не разыгрывает, но содержит ссылки на массу мест, где можно (если очень



Халява в больших количествах. Налетай пока не расхватали.

хочется, а ведь хочется?) выиграть майку, коврик для мышки, пишущий сидиром или час посещения спортивного клуба. Обычно в подобных розыгрышах предлагается либо заполнить небольшую анкету, либо ответить на пару вопросов, либо поиграть в ява-игру. Взамен вы получаете шанс выиграть вышеперечисленное. Я как раз час в клубе и выиграл. Другое дело, что людям, живущим, скажем, в Новосибирске, посещение спортклуба в Москве может показаться проблематичным...

Но все же попробуйте. Сказать, что возможность получить хоть авторучку, хоть подштанники Карлсона ЗА ТАК греет душу, — не сказать ничего...

MOBL

www.game-exe.ru/mobl/

Снова к вопросу о халяве. На сайте наших любимых конкурентов из журнала Game.exe вы можете поиграть в некую странную игрушку «Мобл», написанную ребятами из славной конторы K-D Lab. Помните такую? Ну, «Вангеры»? Так вот, шизофреничные «Вангеры» по сравнению с «Моблом» — азбука для первоклашек. В «Мобле» на первый взгляд не понятно абсолютно ничего: по разноцветному полю мечутся трехцветные шарики, сталкивающиеся, взрывающиеся,

Скриншот игрушки Mobl от компании-разработчика K-D Lab.

закрашивающие поверхность в свой цвет... Нет, это невозможно объяснить. Это надо видеть. Вчитываться в правила и вникать. Я играл в Это весь январь. Если же вы потратите на то же половину сентября — жалеть не будете, гарантирую. Кстати, победителям раньше еженедельно давали призы — коробочки с умеренно свежими играми. Уж не знаю, сохранилась ли до сих пор эта порочная практика, но поиграть в любом случае стоит. Хотя бы потому, что «Мобл» на «известном в узком кругу японском конкурсе получил огласку» (с) Krank. А вместе с оглаской — первое место и 200 000 американских тугриков. Неужели не интересно, за что такие деньжищи раздают?!

Вот, наверное, и... Нет, конечно, не все. Игр в Сети невероятно много. Загляните хотя бы на **http://www.chat.ru/~logicgames**, где припрятана настоящая КУЧА логических игрушек разной сложности, или на **http://www.shockrave.com/**, где находится гигантская подборка игр, сделанных по технологии Flash. Или поиграйте в мой любимый, ненаглядный MUD (**http://www.rmud.net.ru**). Играйте, играйте на здоровье. Или, кроме скриншотов да новостей, геймеру в Сети ничего больше не надо?.. MG

WWW.GAMECENTER.RU
ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА
круглосуточно и абсолютно бесплатно! :)
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции

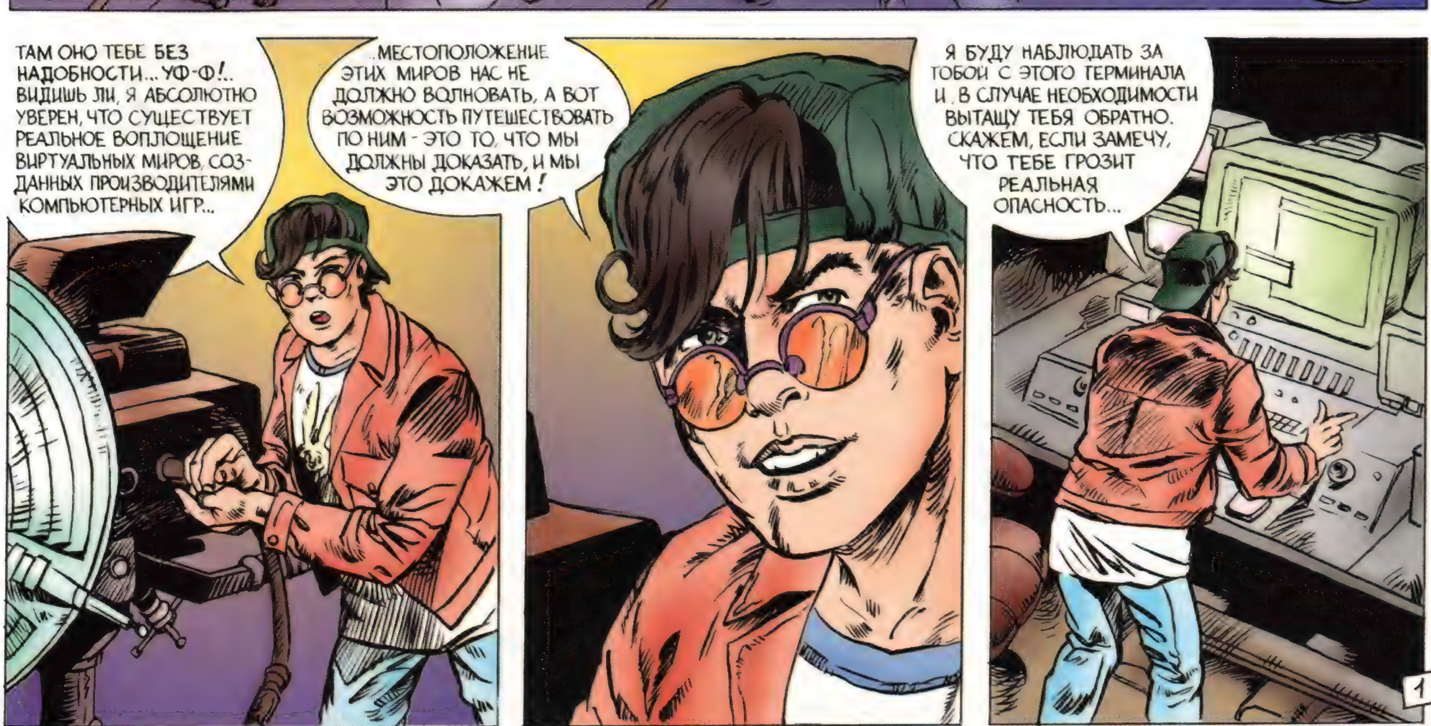
ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

ДАРА II
АРЕНА
(уровень первый)

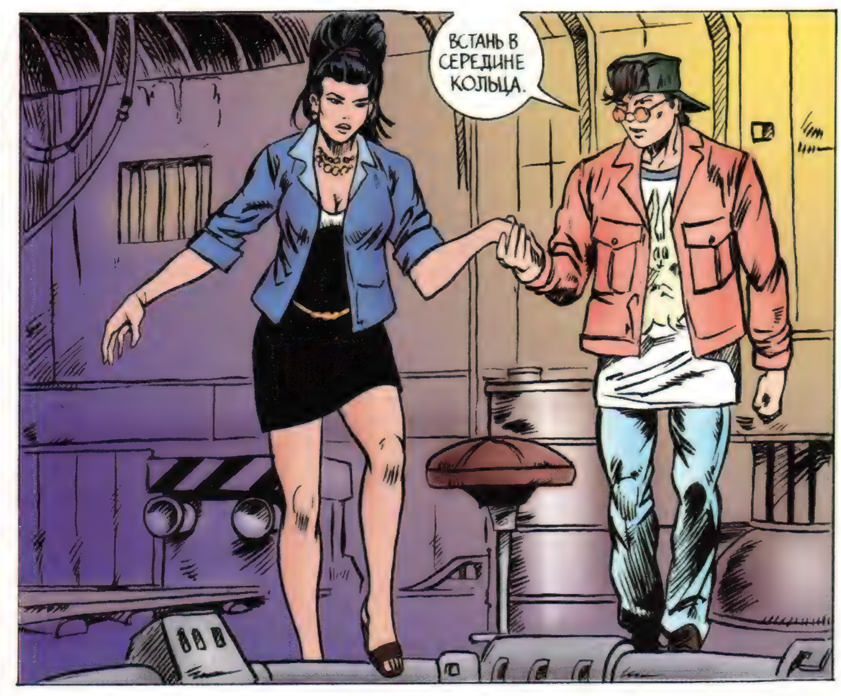
ГДЕ-ТО ОКОЛО НАХАБИНО, В ЗАБРОШЕННОМ ПАРОВОЗНОМ ДЕПО, **КУЛЕР** ГОТОВИЛСЯ К ЭКСПЕРИМЕНТУ, КОТОРЫЙ, В СЛУЧАЕ УСПЕХА, ДОЛЖЕН БЫЛ ПОСТАВИТЬ ВЕСЬ ИГРОВОЙ МИР НА УШИ. САМО СОБОЙ РАЗУМЕЕТСЯ В КАЧЕСТВЕ ПОДОПЫТНОГО УДАВА БЫЛА ПРИГЛАШЕНА НЕСРАВНЕННАЯ **ДАРА**.

ДАРОЧКА, ЕСЛИ ТЕБЕ СКУЧНО, ПОЧИТАЙ ПОКА КАКОЙ-НИБУДЬ ЖУРНАЛ... Я БУДУ ГОТОВ БУКВАЛЬНО ЧЕРЕЗ МИНУТУ... ЧЕРТ!..

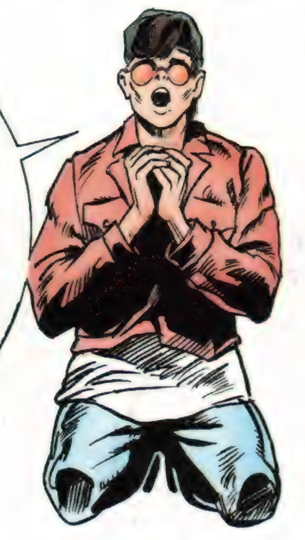
ОБЪЯСНИ ТОЛКОМ, КУДА ТЫ СОБИРАЕШЬСЯ МЕНЯ ОТПРАВИТЬ? И ПОЧЕМУ ТЫ НЕ ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ Я ВЗЯЛА С СОБОЙ ОРУЖИЕ?



ТЫ ХОЧЕШЬ СКАЗАТЬ, ЧТО ГДЕ-ТО СУЩЕСТВУЮТ РЕАЛЬНЫЕ МИРЫ НАСЕЛЕННЫЕ ПЕРСОНАЖАМИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР?.. КАЖЕТСЯ, Я ЧТО-ТО ТАКОЕ ЧИТАЛА У СТРУГАЦКИХ...
ВСЕ ГОТОВО! МОЖНО НАЧИНАТЬ!


ВСТАНЬ В СЕРЕДИНЕ КОЛЬЦА.

АХ, CELERON, ТВОЮ МАТЬ! ЧУТЬ НЕ ЗАБЫЛ! ТЫ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНА РАЗДЕТЬСЯ... СОВСЕМ...
ЧТО?! Я ДОЛЖНА РАЗДЕТЬСЯ ДОГОЛА?! ЗА КАКИМ ДЬЯВОЛОМ ТЕБЕ ЭТО ПОНАДОБИЛОСЬ?


НУ, ДАРОЧКА, СОЛНЫШКО! ЭТО СОВЕРШЕННО НЕОБХОДИМО. Я НЕ МОГУ ТЕЛЕПАРТИРОВАТЬ ТЕБЯ В МИР ВОПЛОЩЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ В РЕАЛЬНОЙ ОДЕЖДЕ. БОГ ЗНАЕТ, КАКИЕ ФОРМЫ ОНА ТАМ ПРИМЕТ... А ТАК ТЫ ОКАЖЕШЬСЯ В КОСТЮМЕ, СООТВЕТСТВУЮЩЕМ СЮЖЕТУ И МИРУ ИГРЫ, И ПОЛУЧИШЬ ВСЕ НЕОБХОДИМОЕ ОРУЖИЕ. НУ, МЕЧ, ТАМ, ИЛИ, СКАЖЕМ, РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС, КАК ВО „ВЬЮГЕ ПУСТЫНИ". ХОЧЕШЬ РАКЕТНЫЙ КОМПЛЕКС?..

ЛАДНО, СЧИТАЙ, ЧТО УГОВОРИЛ... НУ, ОТВЕРНИСЬ. ЧЕГО ПЯЛИШЬСЯ!
НЕ СМОТРЮ, НЕ СМОТРЮ! ДА МНЕ И НЕ ИНТЕРЕСНО...

И СМОТРИ, ИЗВРАЩЕНЕЦ, ЕСЛИ ТОЛЬКО Я УЗНАЮ, ЧТО ТЫ ВСЕ ЭТО ВЫДУМАЛ ТОЛЬКО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОЛЮБОВАТЬСЯ МНОЙ!.. Я ТЕБЕ ТАКУЮ РЕАЛЬНУЮ ВИРТУАЛЬНОСТЬ УСТРОЮ, ЧТО МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ!
2

ВНИМАНИЕ! ВКЛЮЧАЮ ПРОМЕЖУТОЧНОЕ СЦЕПЛЕНИЕ ПОРТАЛА С ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТЬЮ! СЕГМЕНТАЦИЯ ОБЪЕКТА ПЕРЕХОДА ЗАВЕРШЕНА. ДАЮ УСКОРЕНИЕ В ЦИКЛОТРОН ОБОДА!
КУЛЕР, У ТЕБЯ ЗДЕСЬ КАКОЙ-ТО КОНТАКТ ИСКРИТ! ЧТО, ТАК ДОЛЖНО БЫТЬ?
ТРАСТ!

ИСКРИТ?! ГДЕ?

ПРОКЛЯТЬЕ! МОЙ НОВЫЙ КОНДЕНСАТОР!..
ААХ!

ТЫ ЧТО ДЕЛАЕШЬ?! КРЕТИН!!
АЙ-АЙ!

НЕТ!!! ТОЛЬКО НЕ ЭТО! ОСТАНОВИТЕ ПРОГРАММУ!!
3

ПРОШЛО НЕМАЛО ВРЕМЕНИ ПРЕЖДЕ ЧЕМ ДАРА ПРИШЛА В СЕБЯ...
ООО!.. УММХ!.. ЧТО... ЭТО... БЫЛО?..

ЧТО ПРОИЗОШЛО? КУДА Я ПОПАЛА? ГДЕ ЛАБОРАТОРИЯ? ГДЕ ЭТОТ ДУРАК?!
Я... Я ЗДЕСЬ.. О, БОЖЕ, ЧТО СО МНОЙ?!

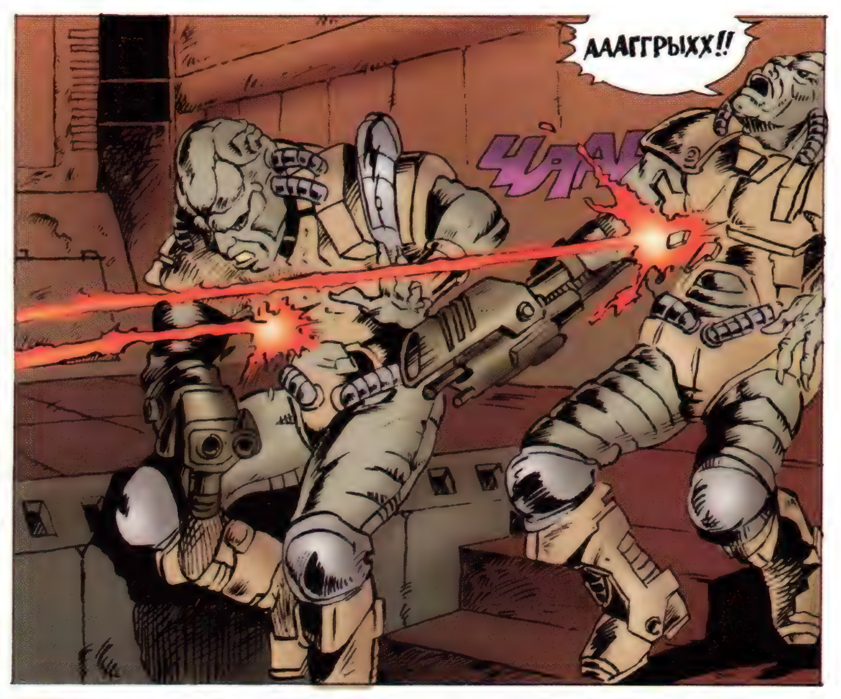
КТО ЭТО?! КУЛЕР, ЭТО ТЫ?..
КОНЕЧНО, Я! СВИНСТВО КАКОЕ! ТЕПЕРЬ ТЫ ВИДИШЬ, ВО ЧТО ТЫ МОГЛА ПРЕВРАТИТЬСЯ, ЕСЛИ БЫ ОСТАЛАСЬ В ОДЕЖДЕ?!
ВОТ, ЗАРАЗА, ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ШПАНГОУТ ЖМЕТ!

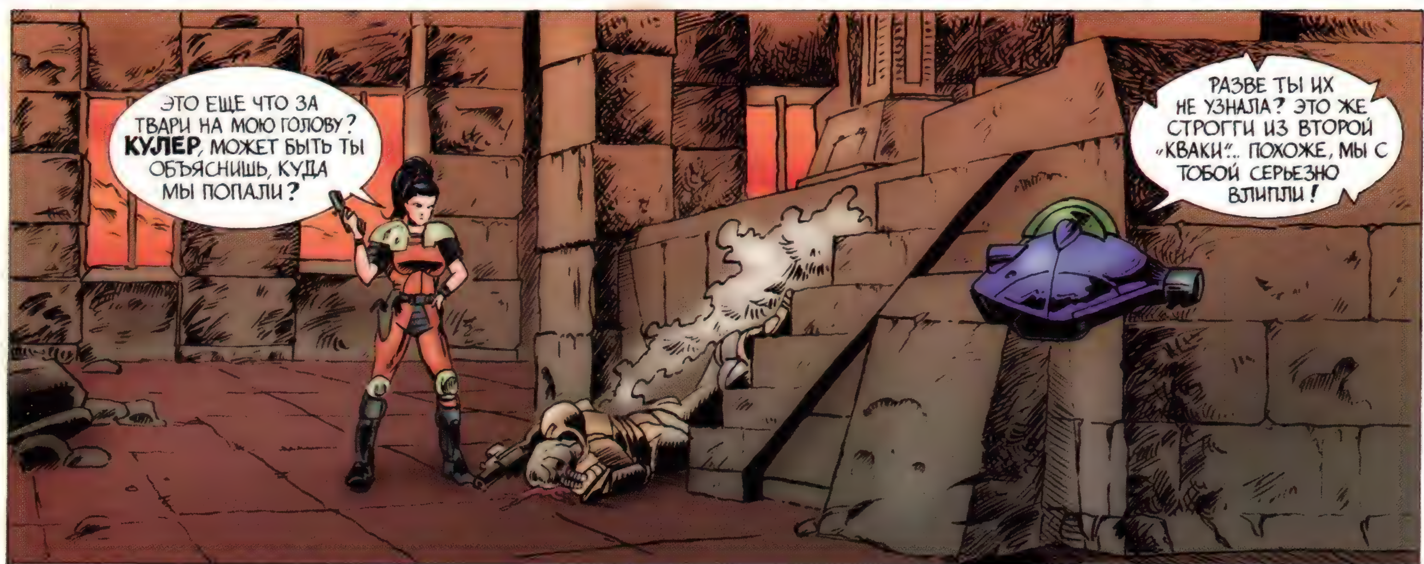
НО, ГЛАВНОЕ, ЭКСПЕРИМЕНТ УДАЛСЯ! МЫ ЗДЕСЬ! ЗДЕСЬ!
ВРРОСШШ!!
УРРАА!!

Я ГЕНИЙ!! Я... ЭПП!..
НУ, НЕ ИДИОТ?!

ВЫТАЩИ НАС ОТСЮДА НЕМЕДЛЕННО! ИЛИ Я РАСПЛАВЛЮ ТВОЮ ЧУГУННУЮ БАШКУ!
ДАРА!! ОСТОРОЖНО! СЗАДИ!!
4

ФССТ!
ТЬЮУВ
ТЬЮУЕ
ФССТ


АААГГРЫХХ!!


ЭТО ЕЩЕ ЧТО ЗА ТВАРИ НА МОЮ ГОЛОВУ? **КУЛЕР**, МОЖЕТ БЫТЬ ТЫ ОБЪЯСНИШЬ, КУДА МЫ ПОПАЛИ?
РАЗВЕ ТЫ ИХ НЕ УЗНАЛА? ЭТО ЖЕ СТРОГГИ ИЗ ВТОРОЙ «КВАКИ»... ПОХОЖЕ, МЫ С ТОБОЙ СЕРЬЕЗНО ВЛИПЛИ!

ДА, НЕУЖЕЛИ?

СЛАВА ЦЕНТРАЛЬНОМУ ПРОЦЕССОРУ, ТВОЯ РЕАКЦИЯ ОСТАЛАСЬ ПРЕЖНЕЙ! ПРЕКРАСНЫЙ ВЫСТРЕЛ, **ДАРОЧКА**. КСТАТИ, СОВЕТУЮ ПОДОБРАТЬ АММУНИЦИЮ...
ЭЙ, СТОЙ! ТЫ КУДА СОБРАЛСЯ?
ОБЪЯСНЮ ПО ДОРОГЕ... НАМ НУЖНО ВЫДЕРЖИВАТЬ ГРАФИК! ЗДЕСЬ ПОБЛИЗОСТИ ЛЕЖИТ ШОТГАН...
5

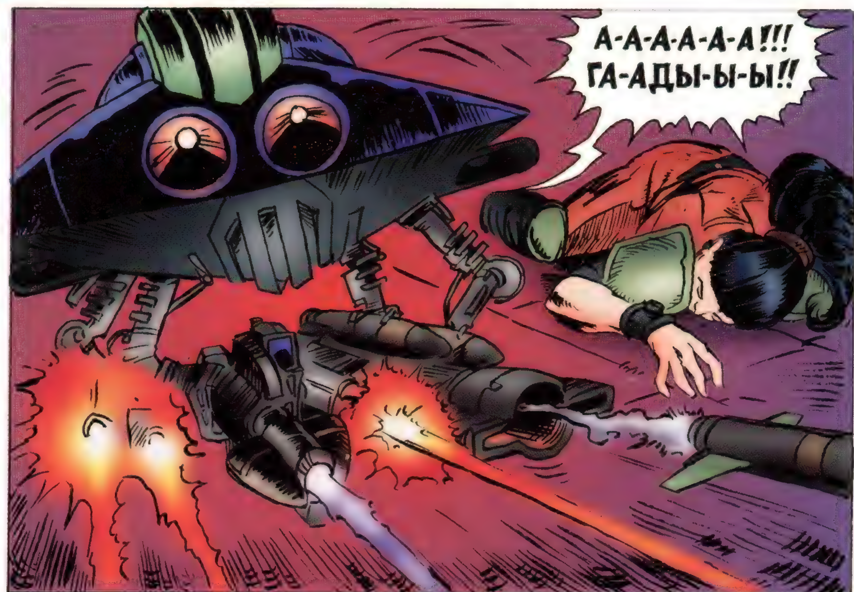
БОЛЕЕ ДВУХ ЧАСОВ ДАРА И ДРОИД-КУЛЕР БРОДИЛИ ПО ЗАПУТАННЫМ ЛАБИРИНТАМ ЭНЕРГОСТАНЦИИ СТРОГГОВ...
А Я ВСЕ ГОЛОВУ ЛОМАЛА, КАК ЭТО МОЙ ПЕРСОНАЖ В ШУТЕРАХ НЕ РУХНЕТ ПОД ТЯЖЕСТЬЮ ТАКОГО АРСЕНАЛА?.. ОКАЗЫВАЕТСЯ ЕСТЬ МАЛЕНЬКИЙ, ПОЛЕЗНЕНЬКИЙ ДРОИД-ОРУЖЕНОСЕЦ!..
УФ-Ф! НЕ... НЕ СМЕШНО... ПОСМОТРЕЛ БЫ Я НА ТЕБЯ. ДАВАЙ БРОСИМ «MACHINEGUN». ТЫ ВЕДЬ ИМ ВСЕ РАВНО ПОЧТИ НЕ ПОЛЬЗУЕШЬСЯ!
Я ТЕБЕ БРОШУ! А ЕСЛИ ОПЯТЬ ЛЕГКАЯ ПЕХОТА СТРОГГОВ НАВАЛИТСЯ? ТЫ СКАЖИ ЛУЧШЕ, КУДА И ЗАЧЕМ ТЫ МЕНЯ ВЕДЕШЬ?
ТАКИЕ-ТО ВОТ ДЕЛА, ДАРОЧКА... МОЙ КОМПЬЮТЕР ДОЛЖЕН БЫЛ ЗАПУСТИТЬ ПРОГРАММУ СЛУЧАЙНОГО ВЫБОРА ИГР С ИНТЕРНЕТОВСКИХ СЕРВЕРОВ. КОГДА МЫ ОТЫЩЕМ ПОРТАЛ ЗДЕСЬ, ТО ПОПАДЕМ В ДРУГОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ... В КАКОЕ - НЕ ЗНАЮ! НО ГОЛОВЫ НАМ МОГУТ ОТКРУТИТЬ В ЛЮБОМ ИЗ НИХ...
ТАК! ТУШИ ФАРЫ И ТОРМОЗИ, КУЛЕР! ТАМ У ГЕНЕРАТОРА ПАРОЧКА ГЛАДИАТОРОВ!
ТОУВ! ТОУВ! ТОУВ!
КУЛЕР ГОТОВЬ «RAILGUN»! КРЕПКИЕ ТВАРИ! ХОРОШО ЕЩЕ, ЧТО НАС НЕ ЗАБРОСИЛО В МЯСОРУБКУ «АРЕНЫ»...
6

ТЗАНН

ЧЛАРК!

ДАРА, ОСТОРОЖНЕЕ! СТРЕЙФ НЕ ПОМОЖЕТ, ОН СТРЕЛЯЕТ С УПРЕЖДЕНИЕМ!
ТЗАНН
ТЬЮВ

ААА!
КРОММ!!

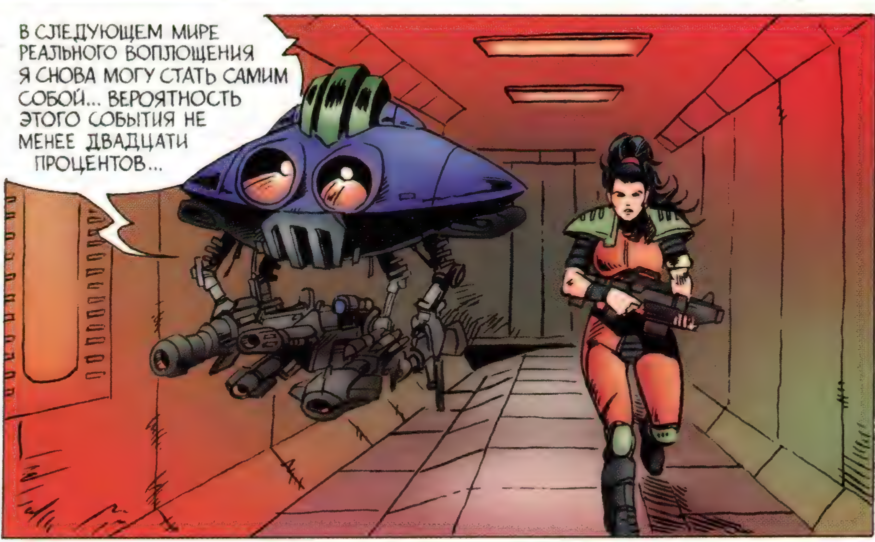

А-А-А-А-А-А!!! ГА-АДЫ-Ы-Ы!!

СКРЛАЧ!

О-ОХ! КАКАЯ БОЛЬ!.. КУЛЕР, ПОЛЕГЧЕ СО ШПРИЦЕМ!
СЕЙВОВ ТУТ НЕ ПРЕДУСМОТРЕННО, ДАРА. ЭТО САМА ЖИЗНЬ... ПОТЕРПИ, СЕЙЧАС ПОЛЕГЧАЕТ...
7

НЕМНОГО ПОЗЖЕ.
ЭТОТ РУБИЛЬНИК ОТКРЫВАЕТ ПРОХОД В ТОМ ЗАЛЕ, ГДЕ ТЫ ЗАВАЛИЛА „МЕДИКА". ТЕПЕРЬ ДО ПОРТАЛА РУКОЙ ПОДАТЬ...
СКРЕК
НАКОНЕЦ-ТО! МЕНЯ УЖЕ ЗАТРАХАЛИ ЭТИ КИБЕРНЕТИЧЕСКИЕ УБЛЮДКИ...

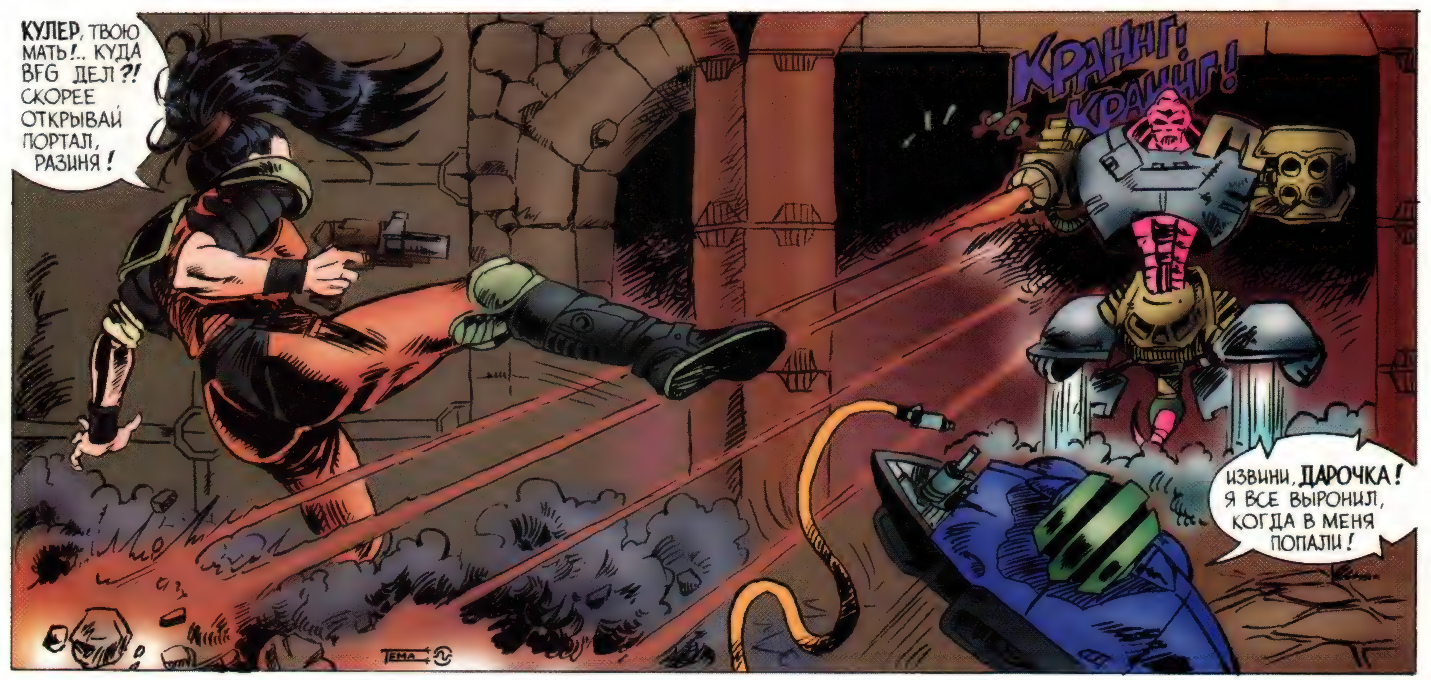
А КАК НАСЧЕТ SKAARJЕЙ?
ИЗДЕВАЕШЬСЯ, МЕХАНИЧЕСКИЙ НЕДОСБОРОК?! ВСТАВИЛ МЕНЯ ЧЕРТ ЗНАЕТ ВО ЧТО И ЕЩЕ ПЫТАЕШЬСЯ ОСТРИТЬ! ЛЮБОПЫТНО, В КАКУЮ АМЕБУ ТЫ САМ ПРЕВРАТИШЬСЯ В РЕАЛЬНОМ ВОПЛОЩЕНИИ МИРА „UNREAL"?


В СЛЕДУЮЩЕМ МИРЕ РЕАЛЬНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ Я СНОВА МОГУ СТАТЬ САМИМ СОБОЙ... ВЕРОЯТНОСТЬ ЭТОГО СОБЫТИЯ НЕ МЕНЕЕ ДВАДЦАТИ ПРОЦЕНТОВ...

ЭЙ, ДАРА, КАЖЕТСЯ, МЫ НЕ ТУДА СВЕРНУЛИ!
ПЛЕВАТЬ, ЗДЕСЬ ЖЕ ЛЮДИ! ЭЙ, РЕБЯТА, ВЫ КТО? ТОЖЕ ПУТЕШЕСТВУЕТЕ ПО МИРАМ ИГР?
СМОТРИ, ЕЩЕ ОДНА ЦЕЛЬ...
МОЧИ ЕЁ, „ВОЛКОДАВ"!
8

?!
КАКОГО ЧЕРТА ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ, **КУЛЕР?!**
ААААРХ!!!
ТЬЮВ!
ТЬЮВ!
ЭТО БОТЫ ИЗ ТРЕТЬЕЙ «КВАКИ»! МЫ ПОПАЛИ НА УРОВЕНЬ ДЛЯ DEATHMATCHA! **АААХ!!**

ВОТ, ЗАРАЗА! ОНИ-ТО ОТКУДА ЗДЕСЬ?
Я УПУСТИЛ... ИЗ... ВИДУ... ОБЕ ИГРЫ... ИЗ ОДНОЙ... ВСЕЛЕННОЙ. МИРЫ... ЭТИХ ИГР... ПЕРЕСЕКАЮТСЯ...
ТРЕН
БРЕНГ



А ТЫ ПОДОЙДИ К НЕМУ ПОБЛИЖЕ! ТОГДА ЕГО ПУШКИ ТЕБЯ НЕ ДОСТАНУТ.

ТЬЮУВ!

ЛЕГКО СКАЗАТЬ, ПОДОЙДИ. С ОДНИМ-ТО БЛАСТЕРОМ!

ОП-ЛЯ!

ЧПАК

УМРИ, ПАРАЗИТ!

КУЛЕР, ПОСМОТРИ! ЭТА СВОЛОЧЬ ЗАБРЫЗГАЛА МЕНЯ СВОИМИ ГНИЛЫМИ МОЗГАМИ...

ЗАБУДЬ!.. НАС ЖДЕТ НОВЫЙ МИР. ИДЕМ СКОРЕЕ, МНЕ НЕ ТЕРПИТСЯ СКИНУТЬ ЭТОТ ЖЕЛЕЗНЫЙ "SKIN".

10

КОНЕЦ ПЕРВОГО УРОВНЯ

...Нас очень часто спрашивают, что в таком солидном, толстом и красивом журнале делает такая одиозная и несолидная рубрика, как «Ящик для мусора»? Ни у кого, мол, этого «ящика» нету, а в MG зачем-то есть. Так вот, уважаемые спрашиватели! Могли бы и сами додуматься: если у кого-то там нету ящика, это еще не значит, что у него нету мусора. Вообще, роль ящиков и прочих вместилищ для мусора в развитии культуры и цивилизации до сих пор несправедливо занижается. Действительно, представьте себе город, квартал или хотя бы отдельно взятую квартиру без специального ящика для мусора. Что получится из той квартиры через пару месяцев? Пещера, однозначно. Дело в том, что мусор не может не образовываться. Это прямое следствие каких-то там законов термодинамики и прочих правил о неубывании энтропии. Ежели какое-то место упорядочивается и гармонизируется, значит, в другом месте становится все грязнее и грязнее. От этого никуда не деться. Поэтому мы и решили: чем равномерно размазывать энтропию по всему журналу, лучше отвести ей собственную жилплощадь. Таким образом, чем бестолковее и бессмысленнее «Ящик для мусора», тем круче остальной журнал... Доступно?
Поддержание неуклонного роста энтропии даже в рамках одной, отдельно взятой рубрики — тяжкий труд. Однако мы с гордостью констатируем, что наш ведущий энтрополог Александр Казаков блестяще справляется с этой задачей. Вместе с приданным ему для усиления творческой импотенции штатом Краеведов он достиг невиданных успехов в снятии с потолка, высасывании из пальцав и навешивании лапши. Никогда еще в истории культуры (если исключить политику и философию) не была достигнута такая высокая плотность безответственных суждений на один знак печатного текста. Вот и сейчас наши краеведы готовы порадовать вас очередным блестящим решением пробем, в которых принципиально ничего не смыслят...

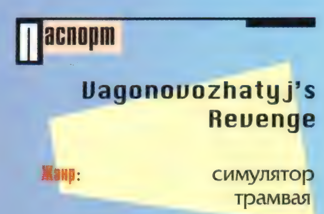
КАКИЕ ИГРЫ НУЖНЫ НАРОДУ??

Три Краеведа представляют: Хиты Третьего Тысячелетия!

Однажды мы, Краеведы, провели статистическое исследование... И не надо сразу улыбаться! Чем мы хуже настоящих экспертов? Мы даже лучше, поскольку наше содержание обходится обществу куда дешевле. Экспертам и аналитикам требуется повышенный оклад денежного содержания, гранды, долгосрочные командировки в библиотеки Канарских островов и на симпозиумы в Анталью, а нам нужен только ящик... ряженки да собственный указательный палец. Эффективность же, между прочим, у нас выше, поскольку всегда равна нулю и не переходит, как у экспертов, в область отрицательных величин... Но хватит о наших баранах, вернемся к исследованию. Итак, засунули мы в компьютер 10 тысяч всяких игровых статей и обзоров на предмет обнаружения самого популярного словосочетания. Что получилось на выходе, вы, наверное, догадались сами. «КРИЗИС ИГРОВЫХ ЖАНРОВ...»
Что же, людям надо верить. Сказано «кризис» — значит, кризис. А мы, Краеведы, надо отметить, по жизни похожи на популярных бурундучков из мультфильма: всегда спешим на помощь, даже когда не просят. Раз у мировой игровой индустрии на пороге третьего тысячелетия кризис, значит, иссякла фантазия разработчиков. Крутятся они, как белки в колесе, в кругу одних и тех же идей... И тут, рассудили мы, свежая струя окажется совсем нелишней. Весь мощный творческий потенциал команды матерых бурунду... Краеведов был направлен на разработку Игры XXI века, и первый суперхит не заставил себя долго ждать. Нашего Второго Краеведа (самого молодого и оттого активного) вдруг осенило, что до сих пор к симуляторам подходили с неправильной стороны. Не хватало в них чего-то родного, уютного, доморощенного...

100-летию Московского Трамвая посвящается.

Есть такой английский писатель-краевед, которого зовут Роберт Ранкин. В одном своем замечательном краеведческом произведении под названием The Garden of Unearthly Delights он описал смену эпох как эдакий весьма моментальный процесс: типа, вчера был каменный век, а сегодня уже бронзовый. Вот незадача-то какая. Приходится кушать вилкой, а не грызть сырые кости. У него в книге наша эпоха науки и техники внезапно закончилась, и так же внезапно началась следующая эпоха — магии, но это не важно: у Ранкина мы сопрем только идею смены



эпох. Так что сюжет нашей игрушки таков: Господь сказал «ба-бах», и все сделало «ба-бах». Наступила Эра Всего Такого.

Анархия, беспредел и сплошной «Фаляут 2», только без радиационных катаклизмов (ну не люблю я идею Армагеддона!). Миром правит Все Такое, и потому все делают что хотят. Много чего изменилось, но для нас главным является вот что: больше нет таких организационных структур, как трамвайные депо! Ужас. Трамваи есть, ангары для них есть, а начальника нет. И трамваи все приватизировались. И появилась целая каста таких вот смелых вагоновожатых, которые возят народ туда-сюда на своих железных конях. И все бы было хорошо, только деньги надо зарабатывать самостоятельно, побеждать конкурентов и бороться с мафией. На сем заставка заканчивается и начинается игра, представляющая собой, как вы уже поняли, симулятор трамвая.

Режимов игры несколько. Среди них встречаются: Career Mode, Instant Action, Hot Pursuit, Historical Simulation.

Начнем с конца. «Исторический симулятор» — это просто симулятор трамвая, каким он был до смены эпох, то есть ездим мы спокойненько по городу, пассажиров перевозим, талончики продаем, чинно-мирно, восьмичасовой рабочий день, зарплата две тыщи рублей. Можно ездить на трамваях разных времен — от продукции уральского завода и чешских мастеров до конок прошлого века. Расслабуха такая своего рода.

Hot Pursuit — это просто гонка, один на один. Есть вы, есть оппонент, есть рельсы. Нажал на газ — и вперед, кто первый доберется до финиша. Иногда навстречу попадаются милицейские трамваи, так что будьте осторожнее. Замечу, что главная прелесть этой игрушки в том, что тут не нужен руль (ни с форс-фитбеком, ни без). Хотя иметь Throttle от ThrustMaster настоятельно рекомендуется, без него не то ощущение от игры.

Instant Action — это трамвайный 3D-экшн, Carmageddon на рельсах. Вам дают дико крутой трамвай Эры Всего Такого, обвешанный ракетами, пулеметами и миноукладчиками, и вы носитесь по городу, давя прохожих и отстреливая конкурентов. Чтобы сметать их обгоревшие остовы с рельсов, спереди приделан большой металлический клин. Расслабуха для агрессивных людей.

Наконец, самый интересный режим игры — это Career Mode. В нем вы с головой окунетесь в жизнь постнынешнего мира. Вы — начинающий гроза рельсов, юный вагоновожатый. У вас — самый задрипанный подержанный трамвай 1967 года выпуска и сто рублей денег. На этом чуде техники вы выезжаете в свой первый рейс... Ваша задача: капитально разбогатеть и стать самым крутым водителем трамвая на трассе. В этом случае к вам явится Бог Трамваев Жлотскырбумс и пригласит в Рай. Таков хэппи-энд. Но до него добраться непросто...

На трассе — полно конкурентов. Город между ними поделен, и поначалу вам придется зарабатывать на окраинах. Мало того, что тут все бедные и злые, так еще и конкуренты есть, а народ, конечно, предпочитает ездить с комфортом, а не на деревянных трясущихся лавочках. Поэтому первое время вы только и будете заниматься тем, что перевозить бомжей от одной точки раздачи халявы до другой и радоваться каждому заработанному рублю. На эти деньги вам придется оплачивать счета за электричество и копить... Копить на апгрейды.

Понемногу дела начнут поправляться, ваш трамвай окрутеет, в нем появятся кожаные сиденья, потом кондиционер, потом телевизор, потом джакузи, потом... Потом острее встанет проблема зайцев и появится проблема вандалов. Придется нанимать на работу контролера, а лучше двух. Контролеров придется вооружать. А дальше вы захотите расширить территорию, переместиться с окраин в центр, где бродят богатые дядьки и только и ждут, чтобы их с ветерком прокатили на трамвайчике.

Но чтобы туда попасть, придется приобретать оружие. Помимо стандартных ракет, мин, базук, пулеметов и таранов есть и экзотические, например, Подсолнечное Масло имени Берлиоза и Специальный Агент Аннушка. Это чтобы

конкурирующих товарищей, пока они за сигаретами бегают, давить. Понемногу вас начнут признавать «авторитетом», у вас появится своя трамвайная банда... В общем, таким вот образом вы в итоге восстановите понятие ДЕПО. И тут к вам придет Жлотскырбумс. Желающие смогут продолжать играть и после этого, но главная цель уже будет достигнута.

Ну и, естественно, возможна многопользовательская игра — как в Instant Action, так и в «карьерном» режиме. Последний будет поддерживаться специальными серверами, где играть можно будет многие годы, как в Ultima Online. Там Трамвайного Бога не будет, а будет жизнь вагоновожатых.

Такая вот краеведческая игрушка.

P.S. Заинтересованные издатели с кучей денег, пишите на megagame@gamecenter.ru.

...У нас, у Краеведов, испокон веку существует разделение труда. Второй, как уже сказано, самый активный. Сначала ляпнет, потом подумает. Первый — стратег. Думать вообще не любит, зато умеет организовывать. А Третий... ну, о Третьем позже. Так вот, пока Второй изобретал свой симулятор трамвайного хама, Первый вообще ничего не изобретал, а рылся в эксклюзивных источниках информации. И порылся-таки наконец! Оказывается, потенциальная wargame XXI века уже создана, но издательская мафия скрывает ее существование, потому что она является абсолютным киллером всех нынешних поделок...

Генералы с дубовой карьерой

Паспорт

Oak General: The Crazy Battles

Жанр: Симулятор военачальника

...Итак, все жанры у нас нынче в кризисе. Значит, wargame — тоже в кризисе. Почему? Нам говорят вдумчивые товарищи, из-за того, мол, что графика плохая... отсталый интерфейс и все такое... Неправы вдумчивые товарищи. Кризис жанра вызван однообразием варгеймов. Пришел, увидел, победил. И так много раз. Чем чище победа, тем круче результат. Но в жизни-то так не бывает! В жизни, дорогие мои, «война — это продолжение политики другими средствами» (Клаузевиц), то есть любое военное событие — не самоцель, а лишь средство для достижения каких-то общественных или личных целей. И очень часто воюющему нужна как раз не победа... или не совсем победа... ну, вы меня понимаете.

Так вот, ирландская фирма-разработчик Gwynnpeen MahaOn (См. MG, №№ 1, 7), известная своими неортодоксальными и смелыми разработками, в настоящее время ищет издателя для варгейма нового поколения. По мнению разработчиков, эта игра, в отличие от всех предыдущих, максимально приближена именно к реальной жизни, а не к схемам в учебниках по тактике.

Игрушка называется Oak General: The Crazy Battles (уже хорошо, вам не кажется?), и вашей целью здесь является не военная победа, а карьерный рост до жезла фельдмаршала включительно. Не видите особой разницы? Поясняю еще раз: не путь от победы к победе, а путь от звания к званию. Оглянитесь вокруг, посмотрите TV, почитайте газеты — вы уясните коренную разницу этих двух путей...

Действие «Дуболома» (позвольте уж русифицировать название игрушки таким образом) происходит в некоторой стране, раздираемой локальными войнами. Для ленивых имеется стандартный набор из дюжины развивающихся государств, но вообще-то мощный редактор позволяет создать гимн, герб, флаг, географическую карту по своему вкусу, а также выбрать форму правления и тип внутреннего конфликта (религиозная, революционная, кокаиновая, мафиозная разборка или любое их сочетание). Помимо привычного для wargame тактического уровня (поле конкретного боя) существует еще и стратегический интерфейс, в котором и заключен весь смак. Дело в том, что наш «генерал» (впрочем, на начало игры он всего-навсего капитан) действует не в чистом поле, а в окружении начальства, СМИ, агентов врага, финансовых тузов и т. д.; его действиями интересуются столичные политики и иностранные корпорации — в общем, все как в жизни. Поэтому главной цели — оказаться на хорошем счету у руководства и получить очередную звезду — простой военной победой достичь невозможно. Надо подкупать (или обманывать) журналистов, умасливать видных политиков самых разных взглядов, приезжающих на передовую в самый неподходящий момент, надо исполнять самые идиотские приказы командования (и при этом не оказаться крайним). Между прочим, действия различных VIP-NPG — от журналиста-пацифиста или полевого командира противника до министра обороны и главы государства — предмет особой гордости разработчиков. Здесь сознательно использован маломощный AI, в основном завязанный на генератор случайных чисел. Как утверждают, получилось очень жизненно...

Очевидно, что в такой ситуации военная победа отодвигается на второй план. Мало того, зачастую для «Дуболома» вернейшим путем к успеху является поражение. Например, в одной из миссий вы можете свести лидеров повстанцев с референтом министра обороны, и они договорятся, как ко взаимной выгоде поправить пошатнувшийся военный бюджет. Кроме того, большинство ползающих по полю боя журналистов заинтересовано вовсе не в военных успехах, а в разоблачительных материалах по поводу ваших голодных, вшивых и раздетых солдат; воровали паек не вы, однако пополнять кассу путем продажи противнику боеприпасов и военных тайн придется вам — для ваших погон пустая полевая кухня страшнее невзятой деревни. Однако сражаться на собственное поражение тоже надо с умом! Это вам не «чапаев», это будет посложнее игры на победу — ведь если поддавки окажутся слишком явными, в стрелочниках окажетесь вы... А какая тактическая виртуозность требуется, чтобы подвести зарвавшегося репортера под минометный огонь или накрыть ракетным залпом собственный склад ГСМ, одним махом списав все потери! Panther General тут и рядом не стоял...

Конечно, описанная игрушка фактически уже переросла рамки wargame, являясь какой-то «политико-хозяйственной тактической стратегией реального времени». «Реального времени» не в смысле RTS, а в смысле нашего с вами времени... Не знаю, станут ли подобные симуляторы эпохой в игровой жизни. По-моему, как-то уж слишком Oak General приближен к скучным реалиям окружающей жизни, от которых мы как раз в играх и хотим отдохнуть... Но в любом случае, если верить слухам, новой разработкой ирландцев очень заинтересовались Военно-Хозяйственные Академии некоторых развивающихся стран...

...Пока мы яростно, но корректно (то есть употребляя иногда и нормативную лексику) обсуждали, какая же из двух описанных игр станет буревестником новой эры, проснулся наш Третий. Возможно, его разбудили некоторые наши аргументы — на нашу же голову... Тут надо отметить, что Третий всегда спит, и весь умственный процесс происходит у него подспудно, в виде кошмара. Зато, проснувшись, он может наговорить такого... Вот и данный случай не стал исключением.

Что наша игра? Жизнь?

Краевед краеведу — друг, товарищ и брат. Почему так происходит, мне совершенно неведомо, но против факта не попрешь. Факт — штука упрямая. И когда я прочитал описания великолепных игрушек, с которыми вы только что ознакомились, меня тут же прострелило на рассуждения.

И понял я, к моему великому разочарованию и глубоко затаенной радости, что все игры за все прошедшие годы были не только вредны в плане воспитания мозгового фонда человечества, но и абсолютно бесполезны. Ну какая польза, скажем, в убиении бесчисленного множества несчастных чудиков (это я о чудовищах, уж больно они забитые нынче...). Что вам, уважаемые, завтра в спецназ наниматься? Так там с подобными навыками просто. Выгонят вас оттуда с подобными навыками. Вы же весь боезапас округа в двенадцать минут изведете, если до оружия вас допустить. А то рокетджампом попробуете... Подпрыгнете, конечно, высоко, но один раз.

RPG. Уж очень роли в них затягивают. Ну вот, наиграются в Фаляуты разные и начинают потом по улицам с шестистволками ходить. А это, между прочим, поэффективнее атомной войны. Вы думаете, это страшно? Нет, гораздо страшнее действуют на размягченные свободой души игроков другие способности ролевых персонажей. Сундучки щелкать, карманы щипать, чинить компьютеры...

Симуляторы — вот ужас любого ГИБДД'шника. Мало того, что все носятся, как ненормальные, так еще предпочитают придавить где-нибудь в уголочке беззащитного человека с березовою палкой. Какие уж тут штрафы. Размажут по стенке и даже с места происшествия не смываются — стоят и гордо ждут лавров.

А стратегии? Ну это же вообще тихий ужас. После этих вольных баталий вас даже на птицеферму пастухом не возьмут. Ведь если возьмут, у вас же все белые цыплята будут на второй день строевым шагом перемещаться и на черных с гранатами набрасываться. А черные, в свою очередь, примутся разбирать сарай и устанавливать оборонительные сооружения. От всех. Вплоть до президента птицефермерской промышленности.

А что тетрис? Так светлого будущего не построить. Сначала кирпичи вдоль, а потом поперек, а потом стоймя, а потом на ребро... Нет, не вариант.

Так что, дорогие мои собратья-Краеведы, ваши выстрелы впустую. Хорошие игрушки вы описали, а из порочного круга не выбрались. От «Трамвая» явно пахнет вреднющим «Кармагеддоном», а «Дуболомы» эти... это ж вообще ужас! Только для служебного пользования...

А вот я — я понял, что нужно. Нужно разработать и издать супер-пупер навороченную игрушку с двусмысленным названием «Путь настоящего человека». Чтобы начиналась она с симулятора яслей, продолжалась ролевою школой, затем тактической зрелостью и 3D-акцией в виде ячейки общества от первого лица. И чтоб жена в этой части была все время в проекции Лары Крофт. Пусть пистолетами машет, лишь бы не разговаривала много. Последняя часть уже готова. «Шизариум» называется. Там все квестово. Все замечательно и маразматично.

Это не так сложно. В яслях мы учимся не писать в кроватку, подзывать нянечку, если все же произошел конфуз, и уворачиваться от тряпки, которой она в любое другое время протирает кухонные столы.

В школе с трудом выясняем, чего от нас желают многочисленные учителя, и радостно учим уроки, чтобы получить вожделенные очки — оценки, заработать теоретически

невозможные перки — «знаток химии и ОБЖ» и заиметь вожделенный статус отличника. Чтобы всему ЦЦЦ завидно было. Потом пробираемся по служебной лестнице от рядового работника до крупного руководителя, проводим геноцид дерзнувших конкурентов и захватываем сопредельные территории. Разводим детей в интерьерах отвоеванной у государства квартиры и тихо радуемся подступающей костлявой. С шутками-прибаутками.

И все у нас наладится. Таков феномен человеческой сущности. Игроков ведь хлебом не корми, дай в монитор носом поупираться. Да у нас будет самая образованная в мире молодежь. Самые прочные браки. Самая насыщенная пора перманентной мудрости. Поскольку произойдет обязательная переоценка ценностей и идеалов.

В самую лучшую сторону.

После выступления Третьего Краеведа наши мнения разделились. Что лучше — игра как жизнь или жизнь как игра? Тут еще влез Александр Казаков, заявивший, что наша жизнь последние восемь лет и так один к одному напоминает «Шизариум» с элементами «Леммингов», и дискуссия перешла в партер. Тем не менее спешим заявить: все вышеизложенные разработки, являющиеся абсолютно новым словом (и где-то даже предложением), непременно облагодетельствуют человечество, как только на них позарится хоть какой-нибудь издатель.

Спешите! Все права защищены. (c) 3D-Krajevedes, Inc. Заявки принимаются до 1 января 2000 года. MG

Внимание! Ахтунг! Редакция предупреждает: чтение нижеследующего текста опасно для вашего душевного здоровья! Много мы всякого читали, но чтобы такое... Короче, с автором мы категорически не согласны, всем, собирающимся читать этот текст, рекомендуем сначала полчасика позаниматься чем-нибудь жизнеутверждающим... а публикуем все это лишь потому, что однажды обещали: ни одно, мол, мнение не окажется замолченным (замолчаемым? замолкнутым?). Вот и дообещались...

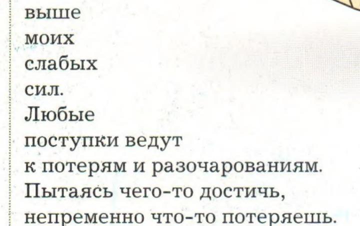
TEDIUM VITAE

Записки трилобита

...«Игры в его жизни»... Имеется в виду, видимо, в моей. Раз уж я сюда пишу. Я — это он самый и есть. Интересно — а что делать, если жизни-то и нет? Он (то есть я) — есть; игры — тоже где-то есть... а жизни нет. Ладно. Чтобы не вдаваться в философию, возьмем определение слова «жизнь» по академику Опарину: «способ существования белковых тел». В этом смысле даже я живу. То есть мое белковое тело каким-то способом еще занимает полезное место над поверхностью почвы.

Игры я не очень-то люблю. Я к ним почти равнодушен. Так, слабые проблески интереса. Тем не менее в моей «жизни» они занимают очень важное место. Там, считай, ничего и нету, кроме них. Парадокс? Может быть, вы подумали, что я работаю где-то в таком месте, где играми равнодушно и механически зарабатывают на водку и бутерброды? Типа там компании-издателя или игрового журнала? Не угадали. Моя работа, собственно, не имеет значения. Даже для меня. Глубоко все равно, где и какому дискомфорту подвергаться сорок часов в неделю, чтобы поддерживать существование белкового тела. Работать — противно. Потому что надо напрягать мозги и создавать для окружающих видимость творчества. Этакое мертвое чучело творчества, суррогат, протез. Пока окружающие согласны считать лепимую мной восковую фигуру Искры Божьей за настоящую искру — мое тело ест и пьет. Это необходимо. Так же, как хотя бы пару раз в неделю стирать трусы. И точно так же захватывающе.

Роскошь человеческого общения мне тоже неясна. Друзья, подруги, сослуживцы — манекены, перед которыми опять же надо натужно что-то изображать. Имитировать заинтересованность в их делах и словах, вымучивать общие интересы. Опять же создавать протез — протез общения. Все знакомые мужского пола мне давным-давно надоели, и новых искать не собираюсь. Всех знакомых женского пола давным-давно не устраиваю я (или глубина моего кошелька — впрочем, для женского сознания это вещи тождественные); и новых искать бессмысленно. Секс, конечно, хорошее дело, но он требует непропорциональных усилий. Заниматься протезированием еще и в нерабочее время — выше моих слабых сил. Любые поступки ведут к потерям и разочарованиям. Пытаясь чего-то достичь, непременно что-то потеряешь.



Все прочие хобби и увлечения, доступные окружающим существам, мне тоже непонятны. Они требуют напряжения либо тела, либо мозгов. Люди только и делают, что каким-то образом получают удовольствие из напряжения. По-моему, все человечество заражено мазохизмом.

Особых усилий не требуют только еда, сон в теплой постели и компьютерные игры. Игры, конечно, тоже протез творчества и деятельности, но этот протез мне уже сделали какие-то добрые белковые тела. Мне самому напрягаться уже не надо: имеется готовое чучело.

...Все, что имеет для тебя цену, непременно окажется недоступным, так что не стоит и пытаться. Побед нету все равно — но если к ним не стремиться, не будет и проигрышей. А вот в играх и потеря, и победа одинаково не имеют значения и ничего не стоят. Следовательно, только в играх можно пытаться победить — и даже побеждать.

Разумеется, всякие там экшны и симуляторы я не пользую. Там возникает азарт. Раз есть азарт — значит, есть цена победы. Значит, поражение неминуемо. Только в играх мне его еще и не хватало. Но стратегиями иногда можно побаловаться. Когда после третьего стакана в пустой и гулкой квартире начинает казаться, что снаружи что-то есть, кроме темной пустоты, — полчаса вялого тыкания в какую-нибудь классическую стратегию служат лучшей терапией. Полчаса упражнений с протезом бытия — и все то, что снаружи, снова бессмысленно и ненужно. Его снова можно терпеть и обтекать по краю. А затем — спать... И видеть сны, быть может? Но это тоже неважно — я никогда не помню снов. MG